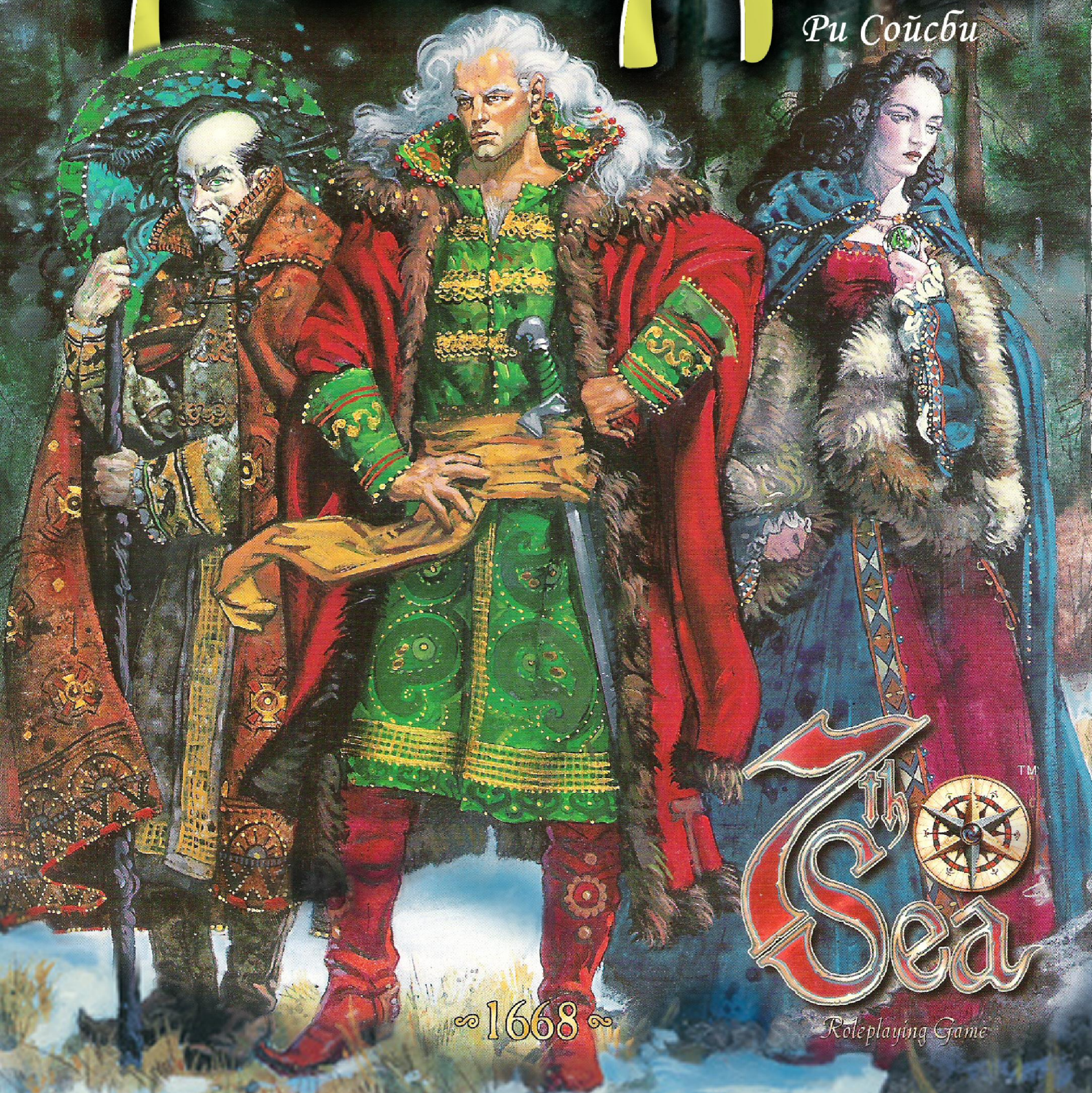


Государства Шейи: Книга седьмая

Үссүра

Ру Сойсби



~ 1668 ~

7th Sea

Roleplaying Game

Над русской версией книги работали

Алексей Пес Мун: перевод основной части текста, художественная редакция и финальная вычитка текста, верстка книги

Наталия Эда Булыгина: перевод разделов История и Культура

Катя Замятина: перевод новых правил Переёма

Слово переводчика

Может показаться парадоксальным, но Уссура – самый сложный для перевода на русский язык материал из всех книг данной серии. Все-таки мы – носители языка и культуры, которую авторы пытаются имитировать здесь. Чтобы все это резало ухо и глаз не так сильно, пришлось внести определенные изменения в названиях и правилах.

1. **Княжеская Дума.** В оригинальной книге слово Douma обозначает как раз самих Князей, входящих в совет при гае. Смещен акцент, в русском тексте Дума – название именно совета.
2. **Имена и названия.** Многие персонажи получили новые имена. Большинство из них перекликается с оригиналом, но есть ряд моментов, которые стоит отметить отдельно.
 - Командир войск сопротивления Kethna Drutsky – Стенька Друзцкий
 - Деревня Govnu (правда-правда) – Грязцы
 - Уссурское название гор Драхенбергов Bushka Gora – Матерь всех гор

Уссура

Дикий край



Лучше сломаться, чем склониться.
Пётр Андропович Зиевский







Седьмое Море

Автор

Ри Сойсби

Соавторы

Кевин П. Боэрвинкль

Лорен Дин

Ли Гарвин

Селия Тайт

Редактура

Ди. Джей. Трайндл

Роб Вокс

Кевин Уилсон

Художественный руководитель

Джим Пинто

Дизайн обложки

Брендон Гудиер

Обложка

Тереза Нильсен

Внутренние иллюстрации

Двухстраничный разворот

Карл Франк

Полностраничные заголовки

Деррик У. Гросс

Портреты во второй главе и карты

Крис Дорнаус

Прочие иллюстрации

Крис Дорнаус

Деррик У. Гросс

А. Блез Ингрэм

Селия Тайт

Графический дизайн и верстка

Брендон Гудиер

Стив Хо

Разработчик-координатор

Роб Вокс

Создатели Седьмого Моря

Джон и Дженнифер Уик, Кевин Уилсон

Отдельная благодарность

Ри: Ребятам из Сакраменто, требующим самого лучшего, и полагающим пиратство лучшим образом жизни. Расс, Энтони, Аарон, Дениз и остальная банда – спасибо за вашу дружбу и добрую волю!

Лось: Спасибо моей сестре Кэти за то, что помогала мне.

Ли и Селия: Спасибо мадам Зенобии

Содержание

<i>Вступление: Зимние тени . .</i>	6	Новые Умения	93
<i>Глава первая: Уссура</i>	12	Новые Навыки	96
История	14	Новые боевые стили.	97
Власть и социальные классы .	25	Новые Преимущества	100
Земли	30	Новое снаряжение.	103
Пять Княжеств.	31	Новое правило	103
Павлов	31	<i>Глава четвертая: Кровь жизни</i>	104
Галлениа	32	Игрок	106
Молина	37	Отыгрыш Переёма	106
Рюрик	41	В простоте, но не в глупости	108
Сомоец	43	Мастер	109
Вече	47	Матушка	109
Религия.	52	Секреты неигровых персонажей	111
Культура.	55	Новые чудовища	122
Фидели	59	Карта Уссуры.	125
<i>Глава вторая: Герой.</i>	64	Примеры героев	126
Бояре	66		
Мужики	79		
<i>Глава третья: Драма</i>	84		
Расклад Судьбы	86		
Новые правила Переёма. . .	90		
Новое Прошлое	93		



Зимние тени

Ты никогда не познаешь настоящий холод, если не пережил уссурской зимы. Стужа просачивается в твои суставы подобно струйкам ледяной воды, затормаживает движения, сотрясает до самого нутра. Даже если солнце пробивается сквозь плотное одеяло серых туч, оно все равно не согревает. Бледные белесые лучи отражаются от покрытых снегом деревьев и весь мир кажется невероятным лесом переплетенного стекла. И когда зима достигнет тебя, полностью закует тебя во льды, ты ощутишь, что никогда больше не сумеешь полностью отогреться...



Рюрик, 1667г.

Катерина коснулась пальцем небольшого круглого кристалла, висевшего у нее на шее, проводя взглядом уносящуюся назад чашу. Тройка лошадей тянула возок через громадные сугробы, копыта глубоко проваливались, с хрустом взламывая наст. Следом тянулся глубокий след. Перезвона колокольцев, однако, слышно не было - Катерина велела снять их с хомута. Тишина, равно как и сыплющийся с небес снег, были сейчас ее союзниками.

— Еще чаю, миледи? - спросила Ленора, служанка Катерины, склонившаяся сейчас у крохотной жаровни посреди возка. Над пляшущими язычками пламени открывался зев дымохода, через который тонкая струйка дыма утекала по трубе на улицу. Ленор сняла с конфорки чайничек и наклонила его над изящной чашкой своей гос-

пожи. — Вам нужно попить горячего. Вы такая бледная, а на улице холодно.

Голос Леноры был мягким, будто кошачье мурлыканье. Катерина с улыбкой приняла чашку. Компаньонка бросила быстрый взгляд через занавеску на окне.

— Почти приехали.

— Я знаю.

Осторожно отхлебнув из чашки, Катерина почувствовала, как тройка замедляет ход. Лес вокруг стремительно темнел, по мере того как на землю опускались сумерки. Катерина с детства терпеть не могла пограничные часы между днем и ночью, за миг до рассвета или в лучах умирающего солнца. Вглядевшись в серо-оранжевое небо, она непроизвольно поежилась.

Тройка окончательно остановилась, лошади настороженно захрапели, изрыгая огромные облака густого пара.

— Вы уверены? — прошептала Ленора, бросив в окошко еще один быстрый взгляд.

— Он здесь? - спросила Катерина вместо ответа.

— Там... Тень. Между деревьями.

Императрица Уссурская удовлетворенно кивнула.

— Если он готов рискнуть жизнью, мне должно ответить той же мерой отваги и стойкости.

Когда кучер отворил дверцу возка, Ленора схватила Катерину за руку.

— Возьмите, — прошипела она, втискивая ей в ладонь крохотный пистолет.

— Не нужно, Ленора. — Катерина быстро взглянула на оружие в своей руке, потом аккуратно положила его на подушку перед жаровней. — Он же величайший солдат на всей Тейе. Это было бы неправильно. А кроме того, мы во владениях Матушки. Он не сумеет навредить мне.

Обняв свою компаньонку, она оперлась на руку кучера. Когда Императрица покинула возок, Ленора украдкой смахнула слезы.

Красные сапожки ломали наст, глубоко проваливаясь на каждом шагу. Катерина, ловя равновесие, продолжала опираться на кучера и еще раз коснулась кристаллического шарика на шее, когда потянулась к отороченному мехом капюшону - прикрыть от снега свои волосы цвета воронова крыла.

– Побереги себя, дочка, – шепнул ей кучер, в глазах его плескалась тревога. Многие бояре пришли бы в ярость от такой фамильярности, но для Катерины это слово прозвучало как благословение.

– Спасибо, дедушка. Обязательно поберегу.

Она спрятала улыбку в меху оторочки и расправила плечи, прежде чем повернуться и двинуться в темноту леса, обступившего дорогу. Фонарики тройки отбрасывали блики на снег, последний луч заходящего солнца освещал Катерине путь.

Увязая в снегу и собственных юбках, она медленно и тяжело двигалась вперед. Войдя под деревья, она развела руками сосновые лапы, чувствуя как покусывают стынущие пальцы холодные иголки. Густой и приятный сосновый дух окутал ее и на миг Катерина словно бы вернулась в те дни, когда они с братом, еще детьми, рыбачили на отмелях Зюдлахе. Воспоминание задержалось лишь на миг и тут же улетучилось. Катерина давно принадлежала иному месту и иному народу. Жизнь ее, подобно этим соснам, мягко и надежно укутали уссурийские снега.

– Женщина? – раздался несколько удивленный, но приятный голос с сильным монтенским акцентом.

Катерина невольно улыбнулась. Ее монтенский определенно был лучше его уссурского. Когда она обратилась к незнакомцу на его родном наречии, то заметила, как расслабились его плечи – пусть и совсем чуть-чуть.

– Верно, женщина. А вы ожидали батальон мужчин? Или троицу говорящих волков? А может кучку леших?

– В послании об этом ничего не говорилось.

Мужчина наконец выступил из тени раскидистой сосны. Строен, но не тощ – мускулы ладно перекатывались под одеждой. На нем был мундир монтенского солдата, сильно изорванный и грубо, второпях заштопанный чьей-то не слишком умелой рукой. Два плаща – один его собственный, и еще один, явно с плеча менее удачливого товарища. Перехваченные полосками ткани сапоги... И все же он определенно был счастливчиком – повязки оставались чистыми, без пятен крови. Капитанский знак украшал отворот его мундира, из-за спины выступал ствол мушкета, а с плеча свисал шерстяной тюк с вещами – человек придерживал его за край.

– Там было написано лишь, что посланник монтенцев должен прийти сюда, чтобы увидеться с другом. Вы и есть этот друг?

Он изящно поклонился, однако в движении промелькнула угловатая натянутость. Катерина невольно улыбнулась. Пришелец явно тоже был рожден крестьянином, и ему, как и ее брату Фольку, до сих пор не до конца давались придворные выверты. Фольк и этот монтенец вообще были бы очень похожи, поставь их рядом...

– Монтегю отправил меня встретиться с вами. Мое имя Жан-Амонд дю Руа-эт-Рене... – начал он, выпрямляясь и становясь во фронт.

Катерина негромко вздохнула. Он или считал ее идиоткой, или и впрямь не догадывался, что его портреты ходят по рукам при каждом боярском дворе Уссуры.

– Ваше имя Монтегю дю Монтень, генерал. И мы, без сомнения, окружены вашими людьми.

Верно? – Катерина с легкой усмешкой указала взглядом на деревья вокруг.

Монтегю, осознав что его обман раскрыт, слегка порозовел.

– В послании было велено приходить одному. – Улыбка промелькнула на его лице, притаилась в тени отросшей многодневной щетины. – Потому я взял всего троих.

Катерина рассмеялась.

– Что ж, генерал. Учитывая, что в паре миль отсюда вас ждет целая армия, я могу согласиться, что трое солдат смотрятся достаточно одиноко в этих лесах.

– Зачем вы позвали меня сюда? В вашем послании была половина письма от моей супруги. Где остальное? – шагнув ближе к Катерине, Монтегю взглянул на тройку на дороге за ее спиной. – И кто вы, в конце концов?

– Сейчас, генерал, вам придется просто довериться мне. Вы можете называть меня... – слово сорвалось с губ почти без раздумья. – Дочка.

– Дочка, – серьезно кивнув, повторил он.

– У меня есть кое-что для вас...

– Постойте, – перебил ее Монтегю. – Прежде у меня есть вопросы, или никакого разговора не будет.

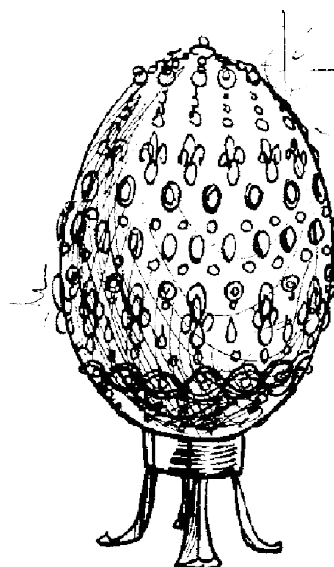
Катерина согласно кивнула. В этом чуждом краю у монтенцев было полно врагов с которыми они не умели сразиться. Вокруг раскинулись дремучие леса, реки скованы льдом, люди умирают от болезней, вызванных плохой водой и гнилой пищей...

– Вы уссурский предатель?

– Нет, – честно ответила она.

– Откуда у вас письмо моей супруги?

– Захвачено с гонцом на границе неподалеку от Свято-Андрегорода. Я забрала письмо из отобранных вещей. Вот вторая часть. – Катерина протянула ему клочок бумаги, свернутый в трубку. – Печать была сломана до того, как мои бояре нашли его.



– Конечно печать сломана. Чиновники императора читают все мои письма. Ради моей безопасности, без сомнения. – В голосе Монтегю проскользнула горькая ирония. – Так вы воевода? Или боярыня? – Вопросы посыпались со скоростью беглого мушкетного огня. – У кого еще есть власть исследовать конфискованные у пленного гонца вещи. Или вы работаете на боярина? Служанка, быть может?

Катерина покачала головой.

– Не важно, кто я. Важно лишь, что те, кого я представляю, хотят прекратить эту войну так же сильно, как и вы. А из письма вашей жены мне известно, что вы хороший человек. Человек чести. Я уверена, вы не желаете воевать с нами, а смерть каждого своего солдата чувствуете так же остро, как если бы он был вашим братом.

Монтегю спрятал полученную бумагу в карман.

– Если вы читали письмо, то должны знать мое отношение к приказам. Вне зависимости от собственного мнения об этой войне, я служу императору.

– Ваши люди умирают.

– Лучше смерть, чем бесчестие. – Хотя голос его был неуверенным, ответ прозвучал без заминки.

Катерина шагнула к нему.

– Я знаю, что вы так не считаете. – Ее голос напряженно зазвенел, она участливо коснулась его руки. – Я хочу помочь вам. Все, о чем я прошу – доверьтесь мне.



Вступление

– Довериться вам? Я даже не знаю кто вы!

Стремительным движением руки Монтегю сорвал с ее головы капюшон, желая увидеть лицо. Катерина застыла, их взгляды встретились. На лице генерала медленно проступало ошарашенное узнавание.

В этот же миг резкий треск разорвал тишину леса и дождь сухих иголок обрушился с ближайшей сосны. Катерина развернулась, слыша звук перезаряжаемого мушкета, и еще двое стрелков выскочили из ближайших кустов. Другой человек – явный уссурец – ломился через деревья с северной стороны, с глухим ревом заноса над головой топор. В следующий миг тяжелое лезвие врубилось в грудь одного из монтенцев и тот рухнул в снег со сдавленным вскриком.

Снайпер выстрелил еще раз. Миг спустя мушкет Монтегю был у него в руках, генерал вскинул оружие, прицеливаясь. Еще один уссурец появился вслед за первым, лишь для того чтобы повалиться на землю под раскатистое эхо точного выстрела. Скорчившись в снегу, уссурец потянул из-за пояса пистолет, намереваясь выстрелить в Монтегю. Прежде, чем щелкнул взводимый курок, монтенский генерал послал пулю точно врагу между глаз. Катерина услышала рядом сдавленный стон и увидела, что сквозь толстую ткань рукава Монтегю проступает кровь.

– Вы ранены... – начала она, но прежде чем успела закончить, один из монтенских солдат сшиб ее с ног. Встав над лежащей женщиной, он приставил мушкет к ее голове.

– Три уссурца посередь леса, генерал. Засада. И она главная, точно говорю. – его произношение было грубым, характерным для городских улиц и мрачных закоулков. – Я ее прикончу.

– Нет, – отрывисто сказал Монтегю. Он пытался остановить кровь, с трудом удерживая мушкет в пострадавшей руке.

– Поздно, мсье. – Монетенец потянул спусковой крючок...

Еще один выстрел разорвал тишину и солдат покачнулся. Катерина переводила испуганный взгляд с дырки в снегу рядом со своей головой на другую, в плече медленно оседающего на колени монтенца. За его спиной на дороге у тройки стоя-

ла Ленора, в ее трясущихся руках плясал курящийся свежим дымком пистолет.

– Вы в порядке, императрица?

Катерина кивнула, собирая остатки храбрости.

– Я не приводила этих людей. Должно быть, они следили за мной.

– Скорее за мной. Мне приходилось видеть их раньше. Эти господа завели привычку следить за моей ставкой, шныряли вокруг будто крысы. Похоже, они ошибочно решили, что это будет удачным шансом оборвать мою жизнь. – Первый шок от раны успел пройти и Монтегю вновь стал безупречно обходителен и спокоен.

– Позвольте, я перевяжу, – сказала Катерина, отрывая лоскут от нижней юбки. Бесцеремонно отодвинув полу камзола, она принялась бинтовать руку генерала.

– Почему вы здесь? – во все глаза глядя на нее спросил Монтегю. – Я мог пленить вас, использовать как заложницу... Убить вас.

– Я решила рискнуть, – Катерина подняла голову, взгляд ее вновь был спокоен. – Ради моего народа.

Несколько секунд в лесу вновь было тихо. Кровь из ран убитых медленно вытекала на снег, пропитывая его смертью. Наконец Монтегю коротко кивнул.

– Я тоже сражаюсь за свой народ.

– Тогда возьмите это.

Катерина извлекла из складок одежды изукрашенное золотое яйцо и протянула его Монтегю. Он принял его и в тот же миг верхушка яйца раскрылась будто цветок, зазвучала негромкая мелодия – чирикание золотой птички в драгоценной клетке. Монтегю подцепил со спины птички клочок тончайшей бумаги и с усмешкой взглянул на него.

– Ваши люди умирают, генерал. Страдают. Эта бумага – рецепт, который поможет излечить болезни и раны.

– Вы исцеляете мою армию?

– Я хочу облегчить их мучения. Кем бы они ни были, человек не заслуживает подобного. – Катерина бледно улыбнулась – Не обольщайтесь, вы, монте-

нец. Я не предаю свой народ. Лекарство не излечит ваших солдат полностью – им все равно придется вернуться на родину. Но они не будут страдать... И перестанут умирать. – Катерина секунду помолчала, воздух наполнился паром ее дыхания. – У этих людей есть семьи. Уведите их из Уссуры.

– Я не могу... Император...

– ...не приказывал вам морить до смерти своих раненых. Я уверена, если вы отправите отряд сопроводить обоз с больными и ранеными обратно в Одессу, они доберутся благополучно. Такую цену я прошу за их жизни.

Монтегю едва заметно улыбнулся, словно подтверждая что видит резон в ее словах.

– Согласен.

– Дольше мне оставаться нельзя. Выстрелы наверняка всполошили ваших солдат. – Катерина отступила к тройке. – Я еще подам вам весточку.

– Когда отыщете новый способ выставить моих солдат из своей страны?

Надвинув капюшон, Императрица улыбнулась почти кокетливо.

– Именно так.

– Уверен, для моего императора будет большой честью забота вашего величества о его бойцах.

Монтегю вновь поклонился, полы его плащей хлопнули на резком ветру. Глаза Катерины вспыхнули льдистым пламенем.

– На мой взгляд, для него слишком большой честью остается ваша ему служба, генерал. – Уже повернувшись к тройке, она бросила последний взгляд через плечо на вытянувшегося Монтегю. – Да пребудет с вами Истинный Пророк.

Когда Императрица скрылась в возке, Монтегю взглянул на золотое яйцо, по-прежнему лежащее у него в ладони. Пожалуй, сейчас он держал в руке спасение более, чем тысячи человек.

– Пусть он присмотрит и за тобой, Дочка. Еще до наступления весны нам обоим понадобится вся его мудрость.

Когда тройка скрылась, над лесом вновь пошел легкий снег. Вскоре он скрыл все свидетельства чьего-либо недавнего присутствия. Даже тела убитых уже заledenели, никто не отыщет их до самой весны. Никто не узнает, что случилось.

Или почти никто.

На обочине один из воронов Кощея тонко вскрикнул, стремительно спланировав на руку хозяина.

– Да, да, – проскрипел старик. – Наша кроха-девочка молодец, ведь так?

Птица негодуяще каркнула, и Кощей кинул взгляд на дорогу. Тройка почти бесшумно ползла через глубокий снег, а лошади выглядели чуть менее уставшими, чем им следовало бы. Дорога обратно в Павлов будет долгой и опасной. Монтенские солдаты охраняют захваченные аванпосты, по лесам бродят уссурские разбойники. Рискованное путешествие для двух женщин и старика, не важно - на тройке или без нее.

Когда крытый возок скрылся меж вековых сосен древнего леса, три огромных волка выступили из тени деревьев. Вожак, черный волчище величинной с лошадь, что-то начальственно рыкнул и остальные вскинули морды, прислушиваясь. После этого они все как один развернулись и вновь скрылись в лесу, бесшумно следуя за тройкой.

– О, гляди-ка, – пробормотал Кощей. – Матушка присматривает за каждым, и впрямь, и впрямь.

Ворон каркнул снова и принялся тереться клювом о его палец.

Старый колдун запахнул шубу поплотнее к бессмертному телу, спасаясь от кусачего уссурского мороза.

– Ну, довольно. Начало положено. Даже больной волк способен убить ягненка, и если монтенцы достаточно глупы, чтобы идти дальше, мы найдем способ заставить их уняться навсегда.

Кощей медленно воздел руки к небу, его глаза вспыхнули ярко-зеленым.

А потом, когда тьма опустилась на уссурские густые леса и высокие горы, пара чернильно черных воронов кругом облетели поле боя, и крики их были подобны какофонии хохота, что отразился от сыплющих снегом небес.



Вступление

Мрачная Уссура, край загадочный и сверхъестественный, где мужики содрогаются под гнетом тирании бояр. Само ее название вызывает видения посадений на кол, нависших над высокими обрывами детинцев и безумных воителей, что купаются в крови и шепчут древние молитвы живой богине.

Это земля непроходимых лесов и непреступных гор, отрезанная от остальной Тейи как культурными, так и географическими преградами. Тогда как остальные народы происходят от Западной Нумской Империи и следуют заветам объединенной ватичинской церкви, корни Уссуры уходят глубоко на восток и здешняя вера это густая смесь учения Пророка и благоговения перед богиней, носящей имя Матушка. “Языческая” вера и восточная культура часто заставляют жителей других стран относиться к уссурам с подозрением, полагать их людьми второго сорта или еретиками.

Но шагни через границу и увидишь совершенно иное. Человек и зверь действуют сообща, а дворянин и крестьянин разделяют хлеб. Достижения современности не нашли себе места у этих людей, но не потому, что не поддаются их пониманию - народ Уссуры всего лишь предпочитает простую жизнь. Все, от великого гая до младенца, знают свое место в мире и людская заносчивость пасует пред несгибаемой мощью самой здешней земли.

В Уссуре нельзя верить тому, что видишь. Любой зверь может оказаться гневным боярином, а земля меняет свой лик по простому желанию Матушки. Создания из древних преданий все еще живы в здешних подземельях, а страхи становятся реаль-

ностью, если верить в них достаточно сильно. Безжалостные козары до сих пор скачут по равнинам, а кровожадные военачальники скрываются за личинами цивилизованности. Уссура это дикие степи, обрывистые горы, беспощадные морские воды. Это мужицкий хохот и волчий вой. Жизнь здесь даже не пытается скрыть своей кровожадной натуры. Это последний оплот мироздания в защиту от грядущего конца света, твердыня веры и силы которую не сломить.

Это Уссура. Здесь нет места компромиссам.

Наша книга разделена на четыре главы. Первая описывает уникальную культуру Уссуры, особенности здешних владений, историю и географию, включая все пять уссурских Княжеств, а также их истории и описания нынешних правителей. Глава Герой дает возможность бросить взгляд на самых знаменитых обитателей Уссуры, ужасных и могущественных, в том числе простых мужиков, способных влиять на судьбу всего государства. Глава Драма представит вашему вниманию новые правила, новый стиль боя с использованием топора, несколько новых Преимуществ и Умений, а также расширенный список Навыков Переёма. Наконец, глава Кровь Жизни включает более детальный обзор Уссуры и ответы на некоторые здешние загадки, описание Матушки и ее происхождения, а также предлагает игрокам несколько мыслей о прикладном использовании Переёма. Также вы найдете там описания нескольких новых чудовищ, обитающих только в Уссуре, равно как и неизвестные героям тайны персонажей, описанных в главе второй. Кроме того в самом конце книги вы найдете детальную карту государства, вместе с несколькими примерами готовых персонажей-уссурцев, уже готовых к введению в вашу игровую кампанию.

Уссура это вовсе не “умственно отсталый приемыш”, как могут думать прочие нации. Это жестокая страна смерти и приключений, где легендарное и сверхъестественное не скрыто фальшивым покровом цивилизованности. Уссура, возможно, последний бастион истинной дикости, последний край, где леса до сих пор непроходимы, а горы окутаны предвечным дымом. Только истинным храбрецам достанет отваги бросить вызов ее истинному, глубоко запрятанному сердцу, в котором сами грезы обращаются в реальность.

Добро пожаловать на край света.



The background is a faded, sepia-toned map. It features two prominent compass roses, one in the upper right and one in the lower left. The map is overlaid with a grid of lines, including latitude and longitude. A large, semi-transparent white rectangle is centered on the page, containing the word 'Уссура' in a black, elegant script font.

Уссура

История

*Ах, Уссура, Уссура, как стремительно ты,
Неумолчная резвая тройка,
Обгоняешь весь белый свет!
И пускай иноземцы косятся вослед,
Уступая тебе дорогу...*

Григорий Петров Екатеринбургский,
Поэт Империи

Уссура. Далекий край льдов и снегов, загадочная, отгороженная завесой туманов и барьером горных цепей, многие поколения она находится на периферии цивилизованной Тейи. Обладая богатством истории, традиций и волшебства, она отказывалась склоняться перед королями, императорами и даже Пророками, подобно своим горам оставаясь непоколебимой перед лицом захватчиков. Здешняя вера – невообразимая смесь древней языческой традиции и формального следования Первому Пророку, а культура сформирована как внутренними силами, так и влиянием Катая и Айзена.

Это древняя загадка, окутанная тайной; легенда под толщей снега. Это Уссура, и вот её истории.

Матушка

Страна зародилась в глубоком первобытном мраке. Всё началось с Матушки.

Никто не знает точно, кем она была или где родилась, но она была частью Уссуры со времён возникновения последней. Когда человечество едва вступило в пору юности, она уже была стара, и сила её напекла землю, когда первобытные племена мира делали свои первые нетвёрдые шаги.

Давным-давно, ещё до первых людей, Матушка была одинока в мире. Уссурская легенда гласит, что она родилась, когда выросли горы, и что в то время в реках текло молоко, которое питало Матушку во младенчестве. Она шагала по зелёным полям Тейи и следом за ней нарождались твари земные и лесные. Она пила из океанов и жизнь была дана морским рыбам. Но она была одна.

И в одиночестве своём она нашла покой в крепком сне, глубоко под землёй. Там она ждала, пытаясь понять значение своего одиночества и желая, чтобы пришёл кто-нибудь ещё. Однажды её желания были воплощены, и родилось человечество. Оно покоряло обретенный мир, строило цивилизацию, возводило великие города и сияющие империи. Матушка улыбнулась во сне, ибо такие создания могли дать ей покой и поддержку, в которых она нуждалась.

Не одни люди причастились её силы. Хотя Матушка спала, часть её волшебства продолжала наполнять землю. Там, где она прошла когда-то, земля помнила и тянулась к ней. Лес Азов окружил её пещеру, укрыв землю густым подлеском, воздвиглись высокие деревья, уберегая Матушку от любопытных глаз. Животные, по наитию помня о своём происхождении, приходили к дверям её дома и пели для неё.

Четверо из них особо стерегли тёмную пещеру Матушки. Видимо, эти животные – Медведь, Кот, Орёл и Волк, – впитали часть волшебной силы Матушки. Оставаясь при ней слугами, они не старели и не умирали. Впоследствии они обошли весь мир и возвестили своей госпоже о людях и их империях. Они стали полностью разумными и передали часть этого разума своим соплеменникам.

Пока богиня была погружена в сон, люди широко расселились по земле, воюя между собой и стремясь к господству друг над другом. Большинство ушло на запад, чтобы заселить земли и основать великие империи. Но небольшое число людей осталось на прежних местах, по наитию стремясь к приволью своего спящего матриарха. Они стали поистине её детьми, прежде всего наделёнными её благословением. Так продолжалось многие века.

Древняя Империя

1 – 250 гг. АUC: В поисках стабильности

Документированная история Уссуры начинается с закутов. Большинство учёных придерживается мнения, что закуты – не один народ, но великое множество небольших племён, происходящих из одного рода, забытого историей. Дикие, живущие племенами, закуты одевались в рыбью чешую и собачьи шкуры и промышляли охотой и рыболовством в обширных дебрях Уссуры. О них известно немного, хотя их останки находят в местах стоянок по всей Уссуре.

Закуты впервые вышли на связь с внешним миром в период раннего возвышения Нумской Империи, из которой на север отправлялись миссионеры, завоеватели, а в редких случаях – исследователи. Впечатлённые утончённой культурой иноземцев, закуты установили с ними торговые связи и приняли многие нумские верования. Некоторое время жители Южной Уссуры (Сомойские низовья) считали себя союзниками Нумы. (Нумане полагали область, которую называли Сомоец, зависимым государством, официально не завоёванным, но всё же платящим Нуме дань и налоги). Подданство обеспечило им новые культурные достижения, в том числе архитектуру, судоходство и первые крупные дороги Уссуры.

С 236 по 255 АUC Нума предприняла ряд походов против варварских племён Айзена. Но в итоге нумане повернули назад, оттеснённые варварами далеко вниз по течению Великой Реки. Для предотвращения дальнейших вторжений варваров Республика возвела громадную стену на южном берегу реки, чтобы не подпускать к себе северные орды. Хотя это и обеспечило безопасность Нумы, Уссура была изолирована от своего более развитого союзника. Отказавшись от намеченной цели – северного Водачче, захватнические племена, такие, как брутовские и алюскары, вскоре обратились против Уссуры, которая была вынуждена одна сражаться с мародёрствующими налётчиками. Ряд битв прошёл в Драконьих Горах, в то время как жители Южной Уссуры отчаянно удерживали захватчиков.

250 – 698 гг. АUC: Новгородовы

На протяжении этого периода некоторые племена Вестенманнавньяра вели жестокую войну за

господство. После того, как битвы завершились, победившее племя возвысилось над остальными. Другое из сильных племён было изгнано по причине его участия в войне, чтобы их ненависть не вредила власти новых правителей. Это изгнанное племя, известное как новгоды, добралось до берегов Северной Уссуры. Мирные закуты, жившие на побережье, были быстро покорены, и новгоды обратили своё внимание на свирепых варваров с запада.

Вначале новгодам было тяжело держать айзенские племена на расстоянии, но вскоре первые нашли союзников среди своих южных соседей. Коренные уссурцы с радостью приняли помощь новгодов, поскольку сами они едва ли смогли бы сдерживать айзенцев. Новгоды собирали местных жителей в укрепленных деревнях, обучая их искусству обороны. Также они присоединились к остаткам воодушевленных Нумой войск Ярлыка и Суздаля, сражаясь в затянувшемся ряде битв, чтобы остановить западных захватчиков. Спустя почти столетие, около 365 года АUC, произошла итоговая крупная битва на полях к западу от нынешнего Донского. Новгоды разбили айзенские племена, что позволило Уссуре окончательно расправиться с варварами. Затем они поменяли своё самоназвание на Новгородовых, что в большей степени соответствовало их культурной среде.

Чтобы предотвратить дальнейшие айзенские вторжения, Новгородовы основали город на острове близ устья реки Екатерины и назвали его Ектар. Впоследствии название менялось по мере того, как всё больше и больше местных жителей перебиралось в город, и теперь он известен под более уссурским наименованием Екатернава.

Хотя Новгородовы были изгнанниками, им не было запрещено торговать с их прежней родиной. Используя свои связи с давними союзниками в Вестенманнавньяре, они основали линии снабжения, торговые маршруты и свободные пути на запад. Приток торговли быстро принёс им богатство, и они поделились своей удачей со своими южными союзниками. Области Рюрик и Сомоец получили официальный статус, сплочённые войной и верностью. Вместе они образовали, грубо говоря, феодальное правительство, во главе с двумя князьями, осуществляющих

правление посредством ряда знатных бояр. Нынешняя форма правления Уссуры напрямую восходит к этим двум князьям.

698 – 724 гг. АУС: Второй мир

В то время как западная Уссура медленно начинала формироваться, в отдалённой Нуме наступал век могущества, переходящего в упадок. В 698 году генерал Гай Филипп Матер провозгласил себя императором и забрал власть у продажного нумского сената, а затем предпринял большой поход на Айзен. Его успешные военные кампании позволили расширить торговлю Нумы с Уссурой. С течением веков, тем не менее, многое изменилось, и оказалось, что двое князей уже не столь покорны Империи. Потребовались невероятные махинации, чтобы вернуть Рюрик и Сомоец в сферу влияния Нумы, и они практически не платили дани. Нумане считали эти области «Северной Империей» – гордым народом, который трудно понять и невозможно завоевать. Тем не менее, союз с Нумой на отдалении обеспечил мир на всём континенте, и Западная Уссура вновь получила доступ к плодам культурных достижений Нумы.

724 – 774 гг. АУС: Сделка

Затем в 724 году произошло событие, которое потрясло Тейю до основания. Пытаясь вернуть себе власть, небольшая группа сенаторов в Нуме заключила сделку ради магических сил, основав нынешние колдовские линии крови. С новообретёнными способностями сенаторы принудили Императора отречься от власти.

В тот день, когда Сделка была заключена в Нуме, Матушка пробудилась от своего сна.

Никто не знает обстоятельств её первого возвращения в мир, но Уссурская Православная церковь верит, что там её встретил Первый Пророк за пятьдесят лет до его появления в сенате. Они разговаривали долгое время, обсуждая появление колдовства, будущее Тейи и пришествие другого Пророка – того, кто придёт во гнев и разрушит мир. Матушка поклялась предотвратить его пришествие, а также наставлять и хранить свой народ. По крайней мере такова доктрина уссурского православия..

Независимо от обстоятельств пробуждения Матушки, её возвращение уже ощущалось по всей Уссуре. Она не могла помешать сенаторам извлекать выгоду от их сделки, но в её силах было защитить свои земли – те, что окружали её в течение долгого сна – и оказать помощь волшебством, одарив свой народ способностью понимать братьев-животных. Выяснив о жителях Уссуры всё, что могла, Матушка приготовилась сплотить их в народ, способный выстоять перед любой угрозой.

735 – 774 гг. АУС: Испытание огнём

Не только Матушка осудила Сделку. Разойдясь во взглядах со своими коллегами-сенаторами, но опасаясь за свою жизнь, так как ему могло бы прийти публично высказаться против них, сенатор Эдвард Аякс Галлен бежал из Нумы со своей семьёй и небольшой фалангой гвардейцев. Они ушли далеко на восток, где Империя не могла достать их, и поселились в области, которой с того момента суждено было однажды стать городом Средьбирском. Их потомки основали Галлению, третью из великих областей Уссуры.

К несчастью, даже этот обширно раскинувшийся край света не обошли стороной беды. По непонятным причинам загадочные правители Катая отгородили свои земли невероятной стеной волшебного пламени. Это произошло быстро и без предупреждений. Местные жители просто однажды утром увидели, проснувшись, что она простирается вдоль всей восточной границы. Любой, кто приближался к стене, мгновенно стгорал дотла, и невозможно было найти какой-либо способ пройти на другую сторону. Огненная стена навеки отрезала Катай от остального мира, оставив за собой рассеянные племена, внезапно опустевшие торговые пути и величайший отпечаток волшебства в мире.

Среди катайских племён, отделённых от родины, была группа, известная как тумены - свирепые дикари, скреплявшие межплеменные соглашения здравицей, под которую пили кровь из человеческих черепов. Теперь, отрезанные от Катая, они начали жестокий завоевательный поход. Под предводительством своих беспощадных ханов они свободно въехали в северо-западную Уссуру на крепких низкорослых

коньках и буквально стёрли с лица земли множество коренных закутов вместе с их культурой. Некоторых они обратили в рабство, большинство убили. Уцелевшие закуты, совершенно не способные оказать сопротивление туменам, бежали в отдаленные ледяные северные пустоши, где до сих пор живут их потомки.

Получив новый оплот на территории, которая впоследствии будет называться Молина, тумены повернули на юг. Крепнущая Галлениа казалась заманчивой целью и ханы подумали, что с лёгкостью могут присоединить её к своим владениям. Они ошибались. Поддерживаемые нумской тактикой и великой силой духа, галленийцы выдержали ряд коротких сражений с набегчиками и оттеснили их в холодные степи севера. Тех туменов, которые продолжили воевать с Галленией, сразили загадочные эпидемии и голод, в то время как более осмотрительные племена поселились в землях вокруг озера Бдения и постепенно смешались с коренными закутскими племенами. Между тем, благодаря своей безопасности Галлениа стала главной силой Восточной Тейи. Это продолжалось до возвышения Яала-Хана в четвёртом веке AV.

Восточная Империя

1 – 311 гг. AV: Возвышение Рюрика

В 774 году, он же первый год AV по новому летоисчислению, Первый Пророк появился в сенате, проповедуя гибель колдовства и почитание единого бога по имени Теус. Сенат взял его под стражу и казнил, и лишь его последователям осталось нести слово новой веры. Они обошли весь свет, со временем достигнув и Западной Уссуры.

Область Рюрик радушно приняла вестников Пророка и вскоре их учения стали частью местной культуры. Почитание Теуса быстро распространилось по Уссуре, став основным вероисповеданием Рюрика, Сомойца и даже Галлени. Те, кто предпочёл не принимать веру Пророка, постепенно перебрались в земли Центральной Уссуры. Ими предводительствовал жестокий воин и умелый полководец Владимир Арёв, который провёл недолгую завоевательную войну и основал языческое княжество Вече («Кровь»). В последующие века Вече прославилось как дикая земля тьмы и кровопролития.

Переём

Когда проснулась Матушка, вместе с ней проснулось и волшебство в земле. Так родился Переём. Матушка знала мысли животных, обитавших в ее лесах, равно как и народов, веками кормившихся на этой земле и возвращавших в нее своих мертвых. И вот, своим пробуждением она заставила возникнуть магию. Однако эта магия не была порождением Сделки с колдовскими силами из Запределья - их породила сама суть Матушки, ее грезы, и та часть ее, что давно стала Уссурой.

Переём не привязан к благородным родословным Уссуры. Вместо этого он связан с древнейшими родами, чьи силы были взращены многовековым контактом с грезами и мечтаниями Матушки, пока она спала в своей пещере. Такие семейства действительно часто являются благородными, но бывает и так, что простолюдин с достаточно древней кровью в жилах демонстрирует определенный талант к Переёму. Бояре стараются отслеживать таких людей и держать их в поле зрения. Поскольку Переём в буквальном смысле является частью Матушки, она по своему желанию может даровать эти силы, увеличить или отнять вовсе. Этими же возможностями она наделяет каждого гая и лишение оборотнической силы - самая эффективная мера наказания для бояр.

Матушка может наделить силой Переёма любого, кого пожелает, куда он остается частью Уссуры. Хотя у кастильца, ни разу не ступившего на земли к востоку от Драконьих Гор, нет шанса получить эти силы, Матушка может сделать исключение для того, кто многие годы проявлял истинное уважение, или добровольно покинул родные края, чтобы посвятить себя Уссуре. Такие дары вручаются редко - по правде говоря, Матушка решала даровать Переём иноземцам менее десятка раз за всю историю. Быть может подобное и случится еще раз, но это будет воистину божественный дар. Такое событие потрясет основы самой православной веры и будет означать, что одаренный Переёмом иноземец воистину исполняет волю самой Матушки.

Такое может изменить судьбу всего государства.

Столкнувшись с этим новым и, вероятно, опасным врагом, область Рюрик начала мобилизовать свою армию. Когда западная часть Нумской Империи рухнула, Рюрик начал стремиться занять освободившееся место. Его уроженцы охраняли её границы, улучшали торговлю и осуществляли небольшие походы против своих соседей. Вскоре Сомоец, северные территории Водачче и даже некоторые кресентские земли стали частями Рюрицкой Империи. Они образовали оплот цивилизации между остатками павшей Нумы к западу и жестокими туменскими племенами на востоке.

306 г. AV: Яала-хан

В 306 году туменское племя, известное как козари, было объединено при сильном правителе Яала-хане. Яала утвердил свою должность в качестве полновластного правителя своего народа, создал огромную армию близ Озера Бдения и приступил к завоеванию мира. Его орда пронеслась по Молине и Верхней Галлени, и это воинство настолько ужаснуло калифа Кресентской Империи, что он обратился в Рюрик за помощью.

У рюрицкого князя были свои трудности, связанные со внутренней борьбой (см. «Кровь за веру» ниже), и он не мог предоставить большое число воинов. Он послал символическое войско численностью пятьсот человек, чтобы остановить козар, которые двигались через перевалы Больших гор к берегам Зеркала. В городе-крепости Суздаль князь получил страшные вести. Кресентская армия распалась – калиф был убит в ходе государственного переворота, а наследника не было. По этой причине помощи для Рюрика не предвиделось. Его людям было суждено одним противостоять могучей орде хана.

Битва при Деметриановом ущелье

Рюрицкий полководец Деметриан понимал, что если хан пересечёт горы, то легко сможет приступить к нашествию на Кресентскую Империю, Рюрицкую Империю и всю западную цивилизацию. Деметриан знал, что войско хана следует остановить в Суздале, и отдал своим людям соответствующий приказ. К счастью, в небольшой армии Деметриана была группа инженеров, обученная конструированию военных машин. Предприняв

титаническое усилие, они построили каменные укрепления в ущельях за несколько дней и решили держать оборону любой ценой. «Мы отстоим перевал или погибнем, защищая его», – вот последние документированные слова Деметриана, вырезанные в проходах горного перевала, известного как Огненные Врата.

Следующие три месяца принесли нескончаемые волны кровавых побоищ, поскольку хан вновь и вновь приказывал наступать. Войска Деметриана держались изо всех сил, благодаря преимуществам своего расположения отбивая каждую атаку. В итоге они были почти полностью истреблены, но защищали ущелья достаточно долго, чтобы к тому времени наступила зима и пошёл снег. Хан был вынужден отступить и не продвинулся дальше. К приходу весны кресентского подкрепления было уже достаточно, чтобы окончательно прекратить наступление хана. Снега упокоили остатки войск Деметриана, но суздальцы и поныне помнят о битве, празднуя день отступления хана как Деметрианов День, с большими пирами и паломничествами.

Яала был вынужден довольствоваться властью над областями к северу и востоку от гор. Он сохранил единство туменов под своим управлением и основал династию ханов, продолжавшуюся ещё столетие. Со времён его правления все туменские племена назывались козарами: в этом заключалась его последняя воля.

305 – 399 гг. AV: Кровь за веру

В то время как орды наступали с востока, рюрицкий князь также столкнулся с внутренней угрозой. В Кресентской Империи объявился Второй Пророк, несущий новое слово верующим в Теуса. Откровение Пророка вызвало глубокий раскол в Рюрике; одни считали его самозванцем, другие же – особенно на севере – приветствовали его как нового мессию. Две стороны были неспособны примириться с этими разногласиями и гражданские волнения прошли по империи. В ответ на это князь отказал Второму Пророку в законности и подверг притеснениям его последователей. Эти усилия серьёзно ослабили его власть, но он предотвратил гражданскую войну в своём княжестве.

В 309 году император Корантин пришёл к власти и завоевал большую часть Западной Тейи. Он провозгласил учение Пророка официальной религией Империи. Некоторое время он жил в мире и союзе с Рюриком, поддерживая свободную торговлю и помогая князю укрепить власть последнего. Воссоединение Империи, казалось, было возможно. Если бы оно произошло, империя Корантина простиралась бы от Пенного Моря до Огненной Стены – единая Тейя под властью одного человека.

Но потом, в 325 году, Корантинов Собор создал Ватичинский Символ Веры, объединивший культы Первого и Второго Пророков. Корантин приказал рюрицкому князю явиться в Нуму и подписать документ, таким образом заявив о своей поддержке Ватичинской Церкви. Князь послал весть о том, что придёт, а затем преодолел более полутора тысяч миль в столицу Нумы. Его встретили с надеждой, оказав высокие почести – Корантин рассчитывал, что правитель Рюрика преклонит колено перед единой мудростью Ватичина.

Корантин глубоко ошибался.

Князь Оскор Николаев Новгород Павловский прибыл в Нуму, преклонил колени перед Императором, а затем плюнул под ноги Корантину и разорвал надвое свою копию Символы Веры. Он отказался признавать истинным Второго Пророка, чьи слова привели к столь сильным распрям в его княжестве.

Князь и вся его стража были казнены за такую дерзость, но Кир, писец Оскора, сбежал. Он создал список этих событий при помощи шифра, чтобы уберечь от нумских стражей, и передал её своей скорбящей стране. Отсюда история и сам Список постепенно распространились по Уссуре. Киров Список со временем стал современным кирическим алфавитом (остающимся общепринятым алфавитом для уссурского языка и по сей день).

Следуя единому порыву, Рюрик и все его земли отвергли Корантиново Соглашение, и их послы, купечество и дворянство покинули дворы Корантина. В городе Суздаль Великий Князь Всеволод (горький пьяница, которого привёл в ужас запрет Второго Пророка на алкоголь) объявил свой город безопасным пристанищем для «всех истинно верующих». Войска Корантина попытались захва-

Теодоранский и кирица

Кирический алфавит, используемый в Уссуре, отличается от письменности всего остального мира. Азбука названа в честь св. Кира, который, предположительно, создал его чтобы тайно создать список деяний св. Оскора при дворе императора Корантина. До распространения кирицы большая часть цивилизованной Уссуры разговаривала на теодоранском, официальном высоком языке Рюрика. После бегства Кира новая азбука медленно заменила теодоранскую письменность в неофициальном использовании, постепенно став современным уссурским языком. Теодоранский до сих пор используется некоторыми схоластами (и подчас служит секретным шифром), но по большей части считается устаревшим.

Кирический алфавит весьма похож на теодоранский, но включает ряд букв, призванных отражать звуки нумской речи но отсутствовавших в исходном рюрицком языке. Многие знаки выглядят перевернутыми, странно усложненными, а то и напрямую заимствованными из древних нумских текстов.

тить Суздаль, но Всеволод и его приверженцы, тёмники, успешно отразили их наступление в жестокой битве, длившейся почти двое суток.

Когда вести о битве достигли столицы Рюрика, вдова князя Оскора, Домитрова, созвала армию, чтобы в ответ захватить земли Корантина. Но прежде чем она приступила к этому, странная незнакомка прибыла к воротам детинца. Никакая стража не могла остановить её; никакой зверь не преградил ей путь. Ворота сами собой распахнулись, позволяя старой женщине проехать сквозь них на своём сером коне. Закончив разговор с Домитровой, женщина покинула дворец так же, как и прибыла. Она не возвращалась около двух столетий, а Рюрик не стал завоёвывать Империю, вместо этого используя свои военные силы для укрепления границ.

После разрыва Рюрика с Корантином, дворянство из рода Новгородов основало Православную Церковь Истинного Пророка Теуса. Сочинения Второго Пророка были объявлены еретическими, и все ссылки на Второго и последующих пророков были выброшены из Книги Истинного Пророка. За его доблесть и верность Князь Всеволод получил титул Табулярия, «Хранителя Веры», титул, с тех пор принадлежащий каждому сомоецкому князю. Приверженцы Всеволода, тёмники, образовали церковный рыцарский

орден, а город Суздаль стал новой столицей православия. Князь Оскор стал первым признанным православным святым и сейчас считается мучеником, подобным Пророку, и главным в святцах.

400 – 523 гг. AV: Пять Княжеств

В пятом веке первая вспышка Белой Смерти подобно пожару пронеслась по Тейе - казалось, ничто не может остановить моровое поветрие... Ничто, за исключением Матушки. Целая серия мощных снежных буранов и странных землетрясений преградила путь к горным хребтам, окружающим Уссуру; а немного к югу от Суздаля, в Больших и Драконьих горах выросли загадочные каменные стены. Суровые шторма продолжались всю весну, лето и осень, так что Рюрицкая Империя оказалась полностью отсечена от остальной Тейи. По этой причине Белая Смерть никогда не выходила за пределы прибрежных городов Одессы и Екатеринавы – и даже там вспышки эпидемии были редки. Торговля с Уссурой шла только по морским путям (через города Малый, Одессу, Екатеринаву, Суздаль и Средьбирск) примерно на протяжении ста лет.

Несмотря на защиту от эпидемии, обособление Рюрика повлекло за собой период постепенного упадка. Беспокойство нарастало, в то время как отдалённые княжества требовали всё большей и большей независимости. В 446 году род Комниных захватил полную власть над слабеющим княжеством и начал поработать его крестьян. Казалось, это было предсмертным усилием Рюрицкой Империи. В 492 году крестьянство взбунтовалось, а Сомоец провозгласил свою независимость. Падение Новгородых было завершено.

Свободный от остатков Рюрика, Сомоец быстро приступил к образованию своего собственного княжества. Новое княжество сформировалось на основе нескольких городов-государств, объединившихся ради взаимной поддержки. Дворянство подписало Сомоецкий Договор, обеспечив прецедент для более позднего уссурского права. Договор содержал несколько «правд»: почтение к своему собрату, верность своей стране и своему господину, а также истинное братство между единомышленниками. Кроме того, он повторил рюрицкое верование, согласно которому Первый Пророк – единственно истинный, и обеспечил взаимодействие участников договора с целью внешней торговли.

Молина

Между тем далеко на востоке назревал ещё один бунт. Устав от тяжёлой жизни под игом козар, племя моли-

нов разожгло восстание в 452 году. Их предводитель, Пётр, бросил войска на орду диких козарских воинов. В жестокой битве при городе Городук козары были полностью разбиты, несмотря на то, что сам Пётр погиб. Его сын Антон взял себе фамилию Петров, собрал своих людей и объединил множество поселений в единое государство, которое назвал Молиной. Приняв козарский титул хана, обладавший признанным значением высокой должности, он поддерживал регулярную армию и постоянно воевал с оставшимися козарами.

Область оставалась неустойчивой до тех пор, пока Кощей Петров не стал ханом Молины в 520 году. В большей степени учёный, чем воин, в юности он много путешествовал и был сильно впечатлён увиденным. Он поклялся сделать свою родину столь же славной и возвратился с великими замыслами. Он переместил центр власти в Сладивгород, хотя род Петровых обычно был сосредоточен в расположенном поблизости Городуке. Затем он построил терем, который впоследствии был достроен до нынешнего разросшегося Петровского Дворца, и начал множество реформ. Козары всё ещё доставляли хлопоты, но впервые у Молины появились устойчивость и законность.

При Кошее земля к востоку от Драконьих Гор состояла из пяти следующих обособленных друг от друга политических сущностей: Рюрик, Сомоец, Вече, Молина и Галления, – того, что, вместе взятое, именовалось Пятью Княжествами. Некоторые из них находились в состоянии, близком к полному распаду, в то время как другие, казалось, вступали в эпоху новообретённой силы. Но все княжества послужили тому, чтобы впервые в истории сформировалось политическое единство огромного региона. Именно в это время Матушка начала действовать.

Объединённая Уссура

520 – 999 AV: Рождение государства

В 520-525 годах каждого из правителей Пяти Княжеств посетила Матушка. Старица с лёгкостью преодолевала все преграды и обращалась с правителями будто рассерженная мать с детьми. Она предостерегала их, говоря что не за горами трудные времена, и поставила перед выбором: объединиться с другими княжествами, либо погибнуть с приходом Последних Дней Тейи. Рюрик и Сомоец радушно приняли её, желая вновь обрести утерянную целеустремлённость, тогда как Вече и Молина воспротивились. Галления осталась беспристрастной, предпочитая подождать и посмотреть, чем закончится спор остальных князей.

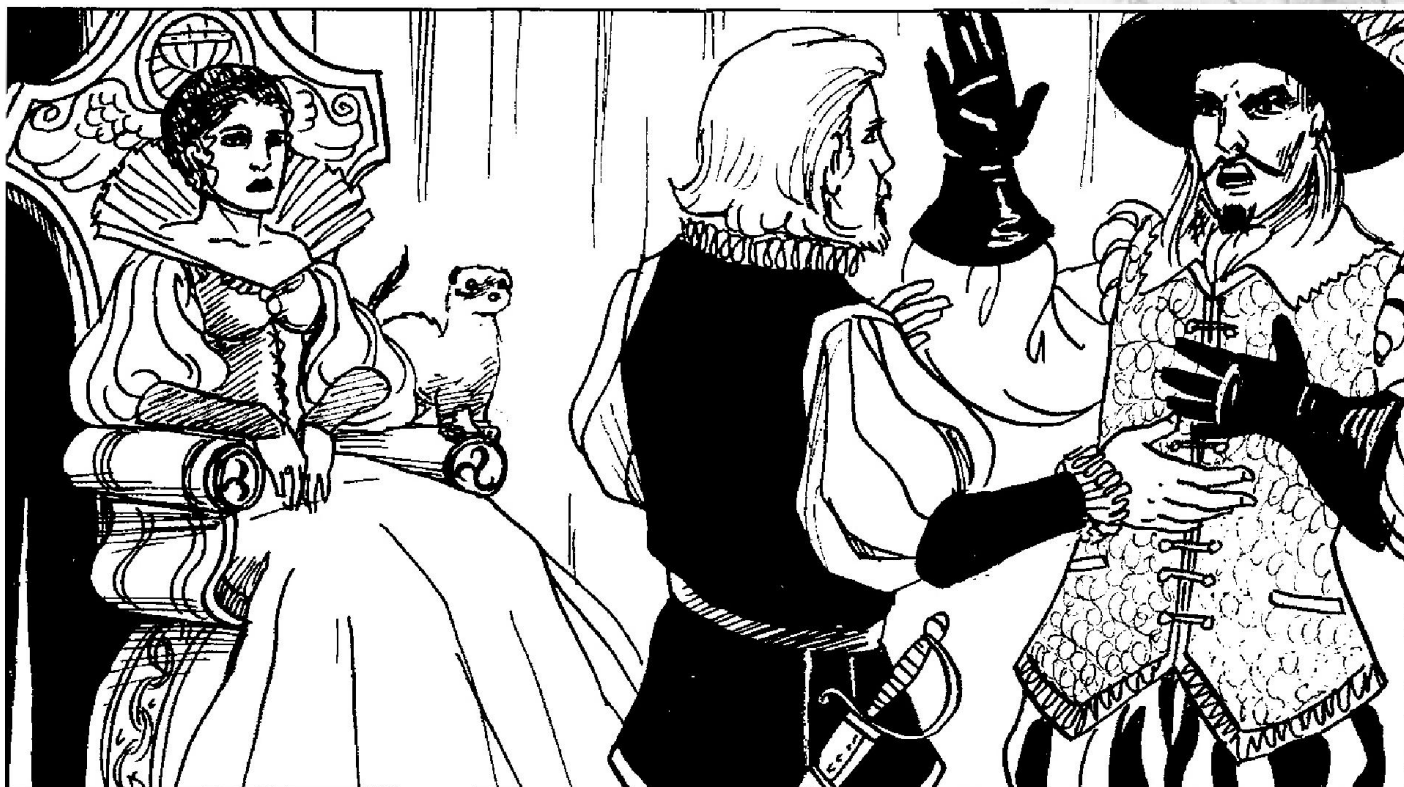
Затем в 523 году AV полководец по имени Иоганн фон дер Вельде приступил к масштабному завоеванию. Это было первым вторжением айзенских варваров за сотни лет и оно застало Пять Княжеств врасплох. Фон дер Вельде обладал тактическим складом ума и легко справился со слабой защитой княжеств. Какое-то время казалось, что Уссура и впрямь станет единой - в руках захватчика.

Но прежде, чем это успело произойти, вторженцев постигло бедствие. Пока они двигались на север к реке Екатерине, посреди лета ударил буран. Армия захлебнулась в снегах и морозах; те, кто спасался бегством, вязли в разверзающихся прямо под ногами болотах или блуждали в неведомую откуда взявшихся непроходимых ущельях. Буря длилась неделю и унесла жизни всех айзенских солдат. Их заледеневшие тела были обнаружены лишь будущей весной, когда сошел снег.

Вести о буре разошлись быстро, простой народ восславил её как дело рук Матушки и потребовали от своих господ прислушаться к её словам. Вскоре после этого Бабушка Зима вернулась и на сей раз бояре послушались её. Правители Пяти Княжеств собрались в городе Павлове, где старая женщина посетила их и велела покончить с распрями. Образовалась новая система правительства, пять княжеств объединились под единым знаменем Уссуры.

Сама Матушка выбрала верховного правителя, получившего новый титул - гай, в честь Гая Филиппа Мацера, великого властителя Нумы. Его звали Баверок Фёдорович, и он был простым пастухом из долин Рюрика. Матушка сама проводила его в Павлов, где пятеро Князей присягнули на верность его власти. Несмотря на низкое происхождение, он оказался весьма умелым правителем. Первым своим указом он создал Княжескую Думу - советников и правителей земель. С их помощью он основал единую систему права, основанную на Сомоецком Договоре, и создал прочное основание для общественного строя нового государства. Когда Баверок умер, Матушка выбрала нового гая из крестьян. Избранника она отпустила, сделав его волосы белыми, как снег.

Власть продолжала переходить в точности таким же образом более тысячи лет, на протяжении самой благополучной эпохи в истории Уссуры. Благодаря рдению Матушки земля процветала, а вместе с ней процветали и люди. Множество гаев сменяло друг друга, руководствуясь мудростью Матушки и советом княжеского собора. Под их управлением уссурцы постепенно оставили позади былую раздробленность, став единым народом.



1000 – 1350 гг. AV: Век золота и серебра

К несчастью, внешний мир не всегда относился с уважением к новообретённой самоидентичности Уссуры. Правители соседних земель видели отсталую страну, негусто населённую, но изобилующую ресурсами. Время от времени иноземные народы собирались прибрать к рукам эти богатства. От вестенманнавьярских набегов постоянно страдал северный берег, а странная руническая магия членов племён часто создавала действенную защиту против гнева Матушки. Карлеман Великий некоторое время подумывал о нападении на Уссуру, но впоследствии счёл её «слишком варварской». Основная же угроза исходила от Айзена, правители которого часто рассматривали Уссуру в качестве подходящей цели для разграбления. В 1000 – 1350 годах Айзен предпринял три вторжения на территорию Уссуры, каждое из которых было направлено на подчинение страны императору.

В каждом из трёх случаев войска погибали до того, как они могли приблизиться к реке Екатерине. Матушка давала волю своему гневу, насылая многочисленные землетрясения, наводнения и неутихающие бури. Два из трёх вторжений закончились отступлениями до того, как армии были разбиты. Третье, возглавленное чрезвычайно упрямым генералом по имени Эрнст Хайльгруд, непреклонно продвигалось вперёд к Екатерине. Река вышла из берегов и могучий ливневый шторм снёс водой целую армию. Ни один солдат не выжил; уссурские крестьяне находили измочаленные тела даже близ Одессы. Узнав о бедствии, император отказался от каких-либо дальнейших вторжений – эта политика осталась практически неизменной до настоящего времени.

Несмотря на эти неприятные вторжения, жизнь Уссуры оставалась во многом не затронутой внешним миром. Православная церковь распространилась во все уголки государства, соединив значительную часть своего учения с «языческим» почитанием Матушки. Церковь создала тесные связи между различными областями, укрепив власть гая и его собора. В это время в стране появились некоторые тех-

нические достижения, так как многие правители улучшали дороги, расширяли города и создавали видимость цивилизации на просторах дикой Уссуры.

1350 – 1600 гг.: Эпоха Возрождения

Эпоха Ренессанса достигла Уссуры позже, чем остальной Тейи. Истины науки и богословия, а также улучшения государственного строя, не слишком интересовали замкнутых уссурцев, а эдикты Ватиканской Церкви – настолько важные где-либо ещё – ничего не значили в степях самой холодной тейянской страны.

Протестантизм

Уссура восприняла появление протестантизма в 1500-е годы со своеобразной озадаченной беспристрастностью. Матиас Либер продолжал придерживаться воззрений, которых православие считало еретическими, но его критика ватиканства вызвала значительное сочувствие в Уссуре. Уссурцы обеспечивали негласную поддержку последователям Либера и православная веротерпимость стала причиной притока беженцев. Обвинённые в ереси или отлучённые Ватиканом часто находили новый дом на холодных просторах Уссуры. Всё это время страна тихо потешалась над глупостью церкви, держась на разумном расстоянии от прогрессирующего раскола.

1636 – 1666 гг.: Война Креста

У возникновения протестантизма было одно последствие, которое Уссура не могла оставить без внимания. С тех пор, как вторжение Эрнста Хайльгрунда завершилось неудачей, страна осторожно развивала торговые отношения с Айзеном. К 1600 году товары двигались туда и сюда относительно быстро, что приводило к улучшению благосостояния обеих стран. Когда Война Креста расколола Айзенскую Империю в 1636 году, Уссура была вынуждена отказаться от поддержки айзенской торговли. Гражданская война кипела страстями и гай не захотел создавать видимость поддержки какой-то из двух сторон. Вместо этого он обратился к развивающимся торговым гильдиям Венделя, являвшими собой превос-

ходную замену Айзену в дальнейшем развитии торговли. Через несколько лет на севере Уссуры обычным зрелищем стали вендельские торговцы, заключающие сделки и пытающиеся произвести впечатление на местное население посредством новой валюты – гильдера.

Хотя уссурцы открыто не поддерживали протестантскую войну против ватициников, многие дворяне из Сомойца и Рюрика послали войска “оберегать свои торговые соглашения” в беспокойные области. Несмотря на их присутствие в Айзене, Уссура осталась незатронутой противостоянием. Матушка продолжала охранять свои границы, чтобы никто из воюющих невзначай не принял какие-либо уссурские территории за айзенские.

Уссура в наши дни

Илья Грозный

Со времён основания Уссуры Матушка каждый раз избирала нового гая из простолюдинов. Нынешний гай, Илья Николаевич Славивгородский, получивший прозвание «Грозный» от своего народа, представляет единственное нарушение в этой линии. Он сын предыдущего гая, что нарушает традицию крестьянского происхождения. Первый раз в истории Уссуры трон занял дворянин.

Те бояре, которые знают историю полностью, понимают, почему этот гай не такой, как все. Они рассказывают легенду только при тусклых огнях, когда тени прячут лицо говорящего, а каменные стены скрывают их от слышащих ушей Уссуры. Говорят, что Николай, предыдущий гай и отец Ильи, обманом добился того, чтобы Матушка позволила его ребёнку занять трон и продолжить линию отца. Николай женился на женщине из Монтени по имени Шевальен. Она не владела магией (вот почему её семья выдала её замуж за «дикого» уссурца), но происходила из влиятельного семейства с богатой родословной. Родственники издевались над ней и её незнатным мужем и вскоре она стала шдавным посмешищем монтенского двора. Негодуя из-за выпавшей доли, Шевальен провела жизнь, уничтожая плоды усилий своего мужа. Он любил её за красоту и благородство, но она ненавидела его. Шевальен использовала свою власть над ним, чтобы сокрушить его уверенность и самооценку, постоянно напоминая о его незнатном происхождении и крестьянской родословной.

Со временем Николая одолели постоянные истерики его жены и он предложил ей решение. Гай обещал Шевальен, что её дети будут жить в роскоши и начнут новую эпоху в истории Уссуры – эпоху, в которую страной будет править благородная династия, а не простонародье. Почти удовлетворённая его обещаниями, Шевальен согласилась ему помочь. Она родила сына в 1649 году, на пятую годовщину их женитьбы.

На праздновании рождения мальчика Матушка сама явилась к его отцу, чтобы вручить подарок. Николай и Шевальен обманом вынудили Матушку пообещать дать мальчику все, что окажется в её силах. Как только она это сделала, Николай потребовал, чтобы его сын правил после его смерти. Подобная буре покидала Матушка дворец, её гнев обернулся ревущими ветрами и сильным градом, но она ничего не могла поделать. Она дала обещание и должна была выполнить его. Разгневанная, она удалилась в лес, оставив мальчика и его родителей одних в дворцовых садах.

Когда в 1658 году умерли Николай и его жена, требование Гая было исполнено – волосы его девятилетнего сына стали белыми, как снег, что было отличием избранности нового гая. Илью забрали бояре и воспитали его как нового главу княжеской думы. Они держали принца в изоляции семь лет с мига смерти отца до шестнадцатого дня рождения, когда он должен был официально получить власть над страной. Немногие точно знали, что происходило в это время, но предполагают, что бояре мучили и унижали Илью, пытаясь сломить его волю. Если всё было именно так, они потерпели горькое поражение. Когда Илье исполнилось шестнадцать, никакой закон и никакая сила не смогли удержать его, и он вернулся в Павлов, чтобы править единолично. Одним из его первых приказов было скормить Марка Петровича Новгородова – боярина, отвечавшего за его «образование» прошлые семь лет, – его собственным собакам на глазах у его семьи. Илья заявил, что это подходящая дань за годы гостеприимства. Никто так и не попытался выяснить причины этого поступка.

Ожесточённый и разгневанный, новый гай не упускал ни единой возможности притеснять

дворянство; его усилия привели к непреднамеренному следствию – некоторые жестокие и беспощадные бояре были лишены власти, что принесло Илье огромную популярность среди простых людей. Но также его действия обеспечили ему множество врагов среди бояр и заложили фундамент смутного и тревожного правления, подобающего правителю, чья власть имела столь мрачное происхождение.

Война с Монтенью

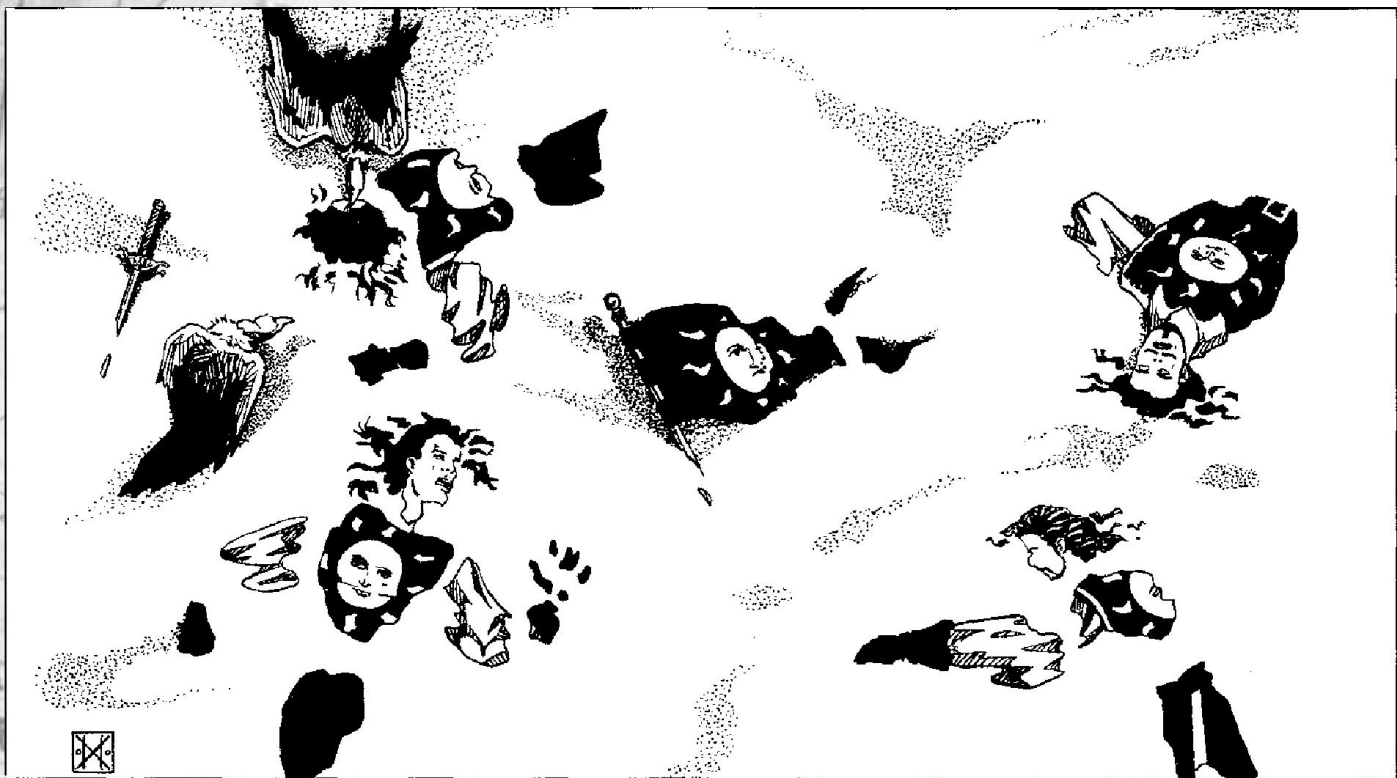
Вскоре новый гай стал наименее серьезной из проблем Уссуры. В 1667 году монтенский генерал Монтегю был отозван с фронта наступления его страны на Кастилию и получил приказ завоевать Уссуру. Он прибыл на корабле в город Одессу вместе со стотысячным войском и быстро сломил слабую защиту города. Получив надёжный форпост к востоку от Драконьих Гор, Монтегю назначил военного губернатора и двинулся вглубь страны. Там, как и бесчисленное множество раз в прошлом, Матушка заставила захватчика почувствовать свой гнев.

В народе рассказывали о посевах, вспыхивающих безо всякой причины, об огне, несущемся по лесам и полям на войска императора. Вслед

за пламенем двинулась лавина льда и снега, и земля, почерневшая от огня, теперь побелела ото льда. Солдаты Монтегю гибли сотнями, но всё же он продолжал наступление, благодаря своему поразительному таланту полководца справляясь с потерями.

Это было нелегко. Подойдя к Екатернавe через долины Рюрика, Монтегю обнаружил, что ручьи и реки наполнились солёной водой. Только вода реки Екатерины осталась пресной. Его люди охотились, чтобы пополнить свои скудные пайки, но дичь мгновенно начинала кишеть червями. Немногие животные, годные в пищу, принесли беду кавалеристам Монтегю: в его элитных частях разразились эпидемии, что помешало продвижению армии к Екатернавe.

Пока Монтегю боролся с этими препятствиями, уссурское ополчение произвело ряд контрнаступлений. Применяя партизанскую тактику, они преследовали монтенскую армию повсюду. Подобные тени, они убивали без предупреждения, а затем скрываясь в лесах. Никто так и не вышел на схватку лицом к лицу, цепи стрелков не преграждали путь наступлению, но присутствие врага ощущалось на каждом шагу.



И всё же они двигались вперёд. Несмотря на все трудности, несмотря на гнев самой Матушки, Монтегю продолжал наступать. Его усилия начали приносить плоды. Он оставил позади символические войска для осады Екатеринавы – в большей степени для того, чтобы воспрепятствовать помощи Павлова, чем действительно надеясь взять город. Если последнее ему удастся, столица Уссуры будет в его руках. Если Павлов падёт, а Гай будет захвачен в плен, Уссура склонится перед императором.



Власть и социальные классы

Уссура сегодня

Сейчас Уссура зажата меж древними традициями, которые хранят её, и современными силами, которые явились с мушкетами в руках. Монтенцы держатся на севере страны, но существует угроза, что под гениальным руководством Монтегю они продвинутся и дальше. Уссурцы намерены остановить их как можно скорее.

В Деревянном лесу формируется первая настоящая армия Уссуры. Под предводительством мужика по имени Стенька Пястович Друцкий отряды крестьян и бояр собираются близ города Донского, готовые остановить захватчиков любой ценой. Их армия станет последней линией защиты между монтенцами и Павловым. Хотя никто из небольшого регулярного ополчения княжеской думы не присоединился к ним, уссурцы из всех пяти княжеств пополняют войска, и говорят, что несколько Князей послали туда своих дружинников, освободив их от их повседневных обязанностей до тех пор, пока не будет завершено это «небольшое столкновение». И конечно, они получают помощь гая – и Матушки.

Монтегю уже продвинулся в Уссуре намного дальше, чем какой-либо другой генерал в истории. Его стойкость снискала славу даже в Уссуре (где его представляют своего рода антигероем, непреклонным человеком, сражающимся за то, что обречено на провал). Всё же вскоре Монтегю придётся выбирать между собственной жизнью и завоеванием Уссуры. Если он вновь двинет свои войска на восток, то обнаружит, что его ожидает единая армия, готовая заставить монтенцев заплатить за весь ущерб, нанесённый Родине.

Этот день запомнит вся Тейя - и содрогнётся.

Уссура - противоречивая страна, где человек крестьянского происхождения правит дворянством, а нужды земли стоят выше нужд людей. Пока прочие народы гордятся длиной и знатностью родословных, уссурцы ценят прежде всего богатство и процветание земли. Знатное происхождение не значит ничего для их верховного правителя - гая - хотя бы потому, что родившись в крестьянской семье, он не подозревает о своей будущей роли до того момента, пока его волосы не станут белыми, будто снег.

Титул гая - то же, что королевский или императорский у других народов, и его носитель является верховной инстанцией во всей Уссуре. Он избран служить голосом самой Матушки и правит государством железной рукой. Когда умирает старый гай, трон не переходит к его потомкам. Вместо этого из стольного города Павлова выезжают семь всадников, дабы отыскать следующего Матушкина Сына. Всадники не ищут среди боярских детей, их путь лежит в крестьянские деревни. Неизменно они находят юношу (или девушку), чьи волосы в одночасье стали белоснежными, едва отлетела душа прежнего гая. Этот человек - не важно, взрослый он или ещё ребенок - избран Матушкой. Всадники забирают его в Павлов вместе с его семьёй, чтобы передать бразды правления страной.

Для многих иноземцев подобное звучит как сказочная небылица. Юноша, крестьянин, чьи родители всю жизнь гнули спины, взрашивая своего сына в честности и простоте, внезапно оказывается на троне одного из сильнейших государств Тейи? Да вдобавок, это происходит каждое поколение? Даже инисморцы, от века наказанные таким непредсказуемым правителем, как Джек О'Баннон, предпочитают свое, родное безумие.

За все минувшие века существования Уссуры Матушка не ошибалась ни разу. Избранный правитель неизменно демонстрировал удивительный врожденный талант правителя, полководца и крайне щедрого владыки. Матушка никогда не сделала бы выбор, который не принес бы пользы ее земле, и потому уссурцы доверяют ее суждению. Даже загадочные обстоятельства, окружающие фигуру нынешнего гая Ильи, не поколебали эту уверенность.

Власть гая

Власть гая не абсолютна. Он правит Уссурой, принимает решения о судьбе крестьян и всеобщих законах, но не является абсолютным правителем Пяти Княжеств. Вместо этого он унифицирует их законы и обычаи и поддерживает правосудие на всей территории Уссуры. Он высший владыка, во владении которого находится небольшой личный домен, но при этом обладает властью над всеми остальными окрестными правителями, контролирующими обширные владения. Правители Пяти Княжеств регулярно встречаются в Княжеской Думе, совете при гае, и правят своими владениями под его пристальным оком. Он не правит ими, однако может ими командовать.

Таким образом Пять Князей правят своими княжествами независимо, за исключением моментов, когда гай вмешивается в их правление ради национальных интересов. Гай может принимать решения за все Пять Княжеств только если затронуты интересы всей Уссуры. Хотя князья выказывают почтение перед гаем и подчиняются его прямым приказам, их внутренняя политика остается исключительно их собственным делом - единственное место, где гай владеет всей полнотой власти - это столичный Павлов, называемый также Гаевым Градом, и не более того.

Впрочем, в последние несколько поколений власть гаев несколько увеличилась, поскольку князья передали гайскому престолу больше власти, а крестьяне полагаются на слово гая все сильнее. Кое-кто в Княжеской Думе полагает этот курс верным, способным привести Уссуру к истинному процветанию, тогда как прочие видят в этом узурпацию их прав. Илья вообще стремится к максимальному усилению контроля, используя свою власть гая для того, чтобы распространить собственное влияние по землям Пяти Княжеств елико сие возможно.

Княжеская Дума

Княжеская Дума, Совет Князей, была учреждена в 525 году как собор правителей-соседей. В Думу входят князья Молины, Вече, Сомойца, Рюрика и Галлении. Изначально собрание служило местом общих встреч и заключения соглашений, но после избрания первого гая Дума стала точкой изначального объединения Уссуры, а позже - подтверждения и становления власти гая. Поскольку обычно гаи являются крестьянскими детьми и не имеют понятия о законодательстве, члены Княжеской Думы сохраняют большую власть над своими владениями, в том числе свои титулы, власть и контроль над внутренней политикой. Гай выходит на сцену лишь когда события приобретают национальный характер - или когда того требуют интересы Матушки.

На сегодня княжеские титулы носят лишь главы пяти правящих семейств, способные обеспечить исполнительную, военную и судебную власть. Прочие бояре владеют меньшими провинциями, городами или малыми территориями, в пределах Государства Уссурского. Хотя они и не являются членами Княжеской Думы, они также служат младшими советниками князей. Многие бояре встречаются регулярно, чтобы представить свои взгляды своему правящему князю, чтобы дать совет касательно курса в грядущих событиях. Многие бояре, заседающие в Думе, это генералы и управляющие крупных провинций.

В современности каждый член Княжеской Думы является главой своего семейства. Пять княжеских фамилий это Новгородовы, Псковы, Владимировичи, Петровы и Рязановы. Каждый из этих родов владеет одним местом в Думе и правит своими землями по праву Князя. Обычно все эти семейства весьма многочисленны и имеют множество прямых наследников. При этом человек, в данный момент управляющий Княжеством, прибавляет к своей фамилии уточнение - Сам. То есть действующий князь известен как Сам-Псков, тогда как все остальные члены его семейства просто Псковы. Быть Самим-Петровым или Самим Рязановым огромная честь и бедствие для иноземцев, часто забывающих разницу между Федором Владимировичем и Федором Самим-Владимировичем.

Социальные классы

Живущие в Уссуре люди четко разделены на три социальные страты - бояре или дворянство, вече или торговцы и свободные люди, а также мужики - крестьянство. На всех лежит определенная мера ответственности перед землей, на которой они живут - Матушка многое требует от своего народа, но не больше, чем он в состоянии вынести.

Дворянство: бояре и богатыри

Под Думскими Князьями расположена строгая иерархическая пирамида дворян. Князья, владельцы Пяти Земель, правят своими владениями и отдают приказы подчиненным им боярам-помещикам. Власть и авторитет помещиков напрямую зависит от размеров их владений - куда сильнее, чем от богатства или длины родословной. Размеры наделов, дарованных боярам для управления, определяет правящий в конкретной земле князь, а подтверждает лично гай. Если гай не подтверждал выбор бояр, у него нет власти отзывать наделы. Впрочем, если боярин не получил соизволения гая на правление, его владения не долго будут процветать - поля начнут плодоносить гнильем, урожаи резко пойдут вниз, а скот поголовно зарежут волки. Даже не обладая формальной властью над каким-то уголком Уссуры, гай достаточно сильно связан с Матушкой и самой землей, чтобы его воля приводилась в действие.

Обычно бояре владеют поместьем в столице своего надела или просто в его центре, а также обладают законным правом сбора налогов, которые в дальнейшем отправляются к Князьям и гаю. Бояре, управляющие целой провинцией, городом или малой территорией имеют титулы воевод и составляют костяк личных княжеских советов.

Боярские владения и титулы переходят по праву первородства или к самому одаренному наследнику - уссурцы предпочитают не тратить время попусту на мелкие дразги вокруг времени рождения или половой принадлежности правителя. Те из наследников, кто не получает власть, могут выбирать - присягнуть на верность новому правителю и служить под его правлением, либо оставить родные земли и вести жизнь богатыря - бродячего рыцаря, что ищет удачи и славы в чужих краях. В случае отказа о присяги верности, правитель не имеет права требовать от своих родственников-богатырей исполнения каких-либо обязательств - отныне они отсечены от прошлой жизни и отправляются доказывать свою доблесть в других местах.

Богатыри - странствующее дворянство Уссуры, ищущие славы и богатства по городам и степям своей страны. Обычно разница между боярами и богатырями заключена в землевладении - бояре, как правило, владеют обширными владениями и не продают своих услуг, тогда как богатыри земель не имеют и вынуждены полагаться на щедрость своего господина. Многие богатыри уходят в наемники, пользуясь полученной с молодых ногтей выучкой благородному бою мечом и топором, чтобы присоединиться к войскам и сделать военную карьеру, или занять место капитана стражи в каком-нибудь из уссурских городов. Другие предпочитают торговлю и, используя свои контакты при дворе, занимаются перепродажей товаров между княжествами и наделами. Такие богатыри становятся смердами (класс безземельных купцов), а их дети уже не сохраняют благородного статуса. Некоторые богатыри путешествуют за пределами Уссуры, ища славы и злата в землях Айзена, Водачке а то и далекой Кастилии. Вернувшись, некоторые из них имеют при себе достаточно денег, чтобы купить боярское поместье и основать собственную родословную, но подобные случаи крайне редки.

Торговцы: вече и смерды

Ниже бояр и богатырей стоят купцы, технически представляющие собой верхнюю кромку класса крестьян-мужиков (слегка разбавленную бывшими богатырями, подавшими в торговлю). Вече или старосты (собираемый термин, описывающих свободных людей, владеющих собственными землями или уважаемых горожан) - самые могущественные и представители среднего класса. Это главы городов или крупных хуторов, чей вклад в жизнь страны можно напрямую оценить взглянув на полные зернохранилища и накормленных крестьян. Они служат народным голосом, передавая просьбы мужиков боярам, а также боярские указы закупам. Они следят за ростом городов, за соблюдением православных обычаев и служат Матушке как делом, так и сердцем. Слово вече также служит названием совета, правящего отдельным городом, несколькими мелкими поселениями, стоящими неподалеку друг от друга или большим хутором, состоящим из нескольких разделенных общин.

Смерды, с другой стороны, это торговцы, мастера, ремесленники и чиновники. Они пользуются меньшим уважением, чем старосты, но

именно их усилия вращают шестерни социальной машины. Некоторые из смердов возвышаются через мастерство в своем деле, таких работников обычно называют искусниками, мастерами в своей области. В современности смердами называют безземельных купцов, которые ведут торговлю в городах и обладают определенными связями в деревнях. Хотя и менее престижное, чем статус старосты, такое положение также обеспечивает уважение в обществе. Малое количество смердов были рождены благородными, но не пожелали следовать путем странствующего богатыря.

Как старосты, так и смерды обучены грамоте и письму, чтобы разбираться в числах и читать свои молитвенники. Православные школы требуют, чтобы каждый ребенок из среднего класса, обучаясь ремеслу, из семи лет обучения три года провел посещая занятия в церкви. Этот закон постановлен, дабы все представители среднего класса владели фундаментальными знаниями, кои преподают научные центры всей остальной Тейи. Хотя на первый взгляд уссурцы среднего сословия могут выглядеть в определенной мере неотесанными, на деле они вполне способны обсуждать в разговоре как философские темы, так и точные науки.

Крестьянство: закупы и холопы

Ниже старост находятся непосредственно мужики. Первые из них - закупы, безземельные рабочие, переезжие батраки и прочие, живущие работой на земле, принадлежащей зажиточным старостам или смердам. Закупы технически свободные люди, но всегда привязаны к земле, на которой работают. Некоторые из них - слуги по договору, остальные - просто низшее крестьянство.

Еще ниже закупов, на самой низшей ступени в иерархии находятся холопы, в буквальном смысле являющиеся рабами на хуторах и в городах Уссуры. Они настолько сильно задолжали, что лишены собственной свободы и живут день за днем лишь приказами старост и бояр. Их жизнь не так уж плоха, однако строго ограничена Законом Вече - холопы и холопские дети не в праве без разрешения хозяина покинуть его владения. Всякий нарушивший этот закон, лишается своего положения при хозяйском дворе. Его изгоняют с земли, оставляя без еды, одежды и жилища. В условиях сурового уссурского климата это практически равнозначно смерти.

Поскольку гайи происходят из этого сословия, бояре все же уделяют им некоторое внимание. Поскольку высшее образование в Уссуре находится на бедственно низком уровне, Православная церковь старается научить всех и каждого хотя бы основам. Уссурские крестьяне обучены счету, и также умеют писать и читать простейшие слова. Эта традиция возникла более трехсот лет назад, когда один из холопов был избран гаем. Поскольку ему пришлось тратить массу времени на обучение чтению и счету, позднее он велел церкви проводить простейшее обучение всех социальных слоев. Уссурская Православная церковь преподает основы своего кредо, а также простейшую арифметику и письмо каждому ребенку. Таким образом они подготавливают будущего гая (кем бы он ни оказался).

Армии Уссуры

Регулярной армии в Уссуре никогда не было. Матушка очертила государственные границы, а людям никогда не приходило в голову расширить их - ни одной завоевательной войны Уссура не начинала. При этом Бабушка Зима надежно хранит Уссуру с помощью бурь, землетрясений и прочими средствами самой здешней земли. А поскольку уссурцам не требуется заботиться о вооруженной защите, их устремления направлены на иные цели.

Хотя организованной армии и нет, это не значит полного отсутствия вооруженных сил. Каждый Князь содержит личную дружину, которая поддерживает законность, ловит разбойников и выполняет прочие боевые задачи. Каждое такое подразделение имеет собственную систему командования, устав и внутренние эдикты (обычно исходящие от их Князя), которым они должны подчиняться. Формально не являясь армиями, эти дружины исполняют во многом те же функции для своих Княжеств и при необходимости могут серьезно наращивать ряды. Галления, к примеру, содержит обширный контингент войск, чтобы отражать набеги козар.

Стелеты

Величайшая из таких личных дружин - стелеты, элитный отряд, сформированный гаем Ильей для демонстрации силы внутри государства. Бойцы отряда стелетов силой приводят в действие волю гая, удостоверяются, что люди все еще уважают и верят

Матушке, ее праздники не забывают, а каждое из пяти княжеств достойно управляется и содержится. Обычно стелеты рыскают по стране, насаждая матушкину волю. Также они занимаются обороной Павлова, Гаева Града, а также охраняют жизни гая и его семейства. Фактически это авантюристы, поклявшиеся сдерживать вторжения яростных уссурских хищников (и более опасных чудовищ). Быть стелетом считается великой честью - их ритуалы инициации суровы, и те, кому недостаточно твердости и силы, не допускаются к службе. Правила по созданию стелета вы найдете на странице 101.

Отношение к другим нациям

Уссура за долгие века изоляции стала в глазах остальной Тейи дикой и экзотичной страной. Сами уссурцы испытывают к иноземцам смутное недоверие. Они неплохо ладят с авалонцами, и инисморцы с горцами тоже легко найдут попутчиков на здешних просторах. Точно также обе части вендельской нации получают здесь поддержку. Уссурцы уважают вестенманнавьярскую настойчивость в следовании древним путям, тогда как вендельцы остаются крайне невыгодными торговыми партнерами для уссурской экономики (это при том, что страна до сих пор не до конца приняла гильдер).

С другими тейянскими народами все не так радужно. Кастилией правят ватичинская церковь, находящаяся в давнем конфликте с православием, да и кастильский гонор уссурцам не по нраву. На айзенцев смотрят со смесью настороженности и жалости - раздробленная страна вызывает сострадание, но и прошлые войны тоже никто не забыл. Самые благоразумные уссурцы избегают водаччанцев, опасаясь и презирая политические игры, которыми пронизана жизнь этого народа.

Самое большее неприятие у уссурцев вызывает Монтень, страна презревшая собственные границы и пытающаяся поставить гая на колени. Армия Монтегю продвинулась дальше, чем любой из завоевателей в истории, и уссурцы бьются с его солдатами до последнего вздоха. Даже там, где монтенские солдаты еще не маршируют по землям Уссуры местные жители ненавидят Монтегю. Матушка по определенным причинам не приемлет магию Порте, и ее народ разделяет это чувство. В пределах Уссуры маги Порте получают холодный прием, и монтенский император давно уже избегает посылать их на дипломатические переговоры.



Земли

На то, чтобы изучить Уссуру, от промерзших северных пустошей до теплых южных холмов, у одинокого исследователя запросто может уйти несколько десятилетий. Большая часть этого края являет собой впечатляющие и практически девственные просторы, что делает Уссуру мечтой авантюриста. Для настоящего храбреца здесь найдется без счета неисследованных мест - но только для тех, кто соблюдает осторожность и уважает мощь, скрывающуюся за видами, от которых захватывает дух.

Обитатели западной Тейи теряются на безлюдных просторах Уссуры - покатые холмы словно бы и не собираются заканчиваться, на пути встают лес за лесом, разделенные равнинами, а дальше начинается непролазная тайга или бескрайняя тундра дальнего севера. В некоторых внутренних озерах здесь могут запросто поместиться все три авалонских острова. Крупные провинции здесь размерами соревнуются со всей Монтенью, а вендельский архипелаг с легкостью затеряется в ущельях не крупного уссурского горного хребта. Климат меняется от арктических пустошей до субтропических лесов и уссурская земля во многом напоминает народ этой страны - грубый, суровый и упрямый. Всякий кто желает "укротить" Уссуру в конце концов приходит к шокирующему выводу: единственный способ выжить здесь это жить в гармонии с землей, уважать ее дары и силу, обитающую в скрытых долинах.

Уссурская тайга занимает центральные территории, являя собой громадную лесную страну, почти непроходимый пояс, составляющий почти треть всех тейяньских лесов. Тайга настолько густа, что обладает собственным внутренним

климатом - в самых глубоких уголках снег не тает никогда, сюда не проникают лучи солнца. В результате возникает эффект, который здесь называют "пьяным лесом" - могучие деревья растут под безумными углами, стелются по тонкому плодородному слою и невероятно изгибаются, стремясь к солнечному свету, закрытому ветками и стволами соседних растений.

Северные границы лежат в безжизненной тундре, где льды и снега укрывают плоские равнины, тянущиеся на многие мили во всех направлениях. Иногда их называют "белыми просторами" и это обитель смерти, скрывающая множество опасностей под обманчивой безмятежностью. Временами глубина снегов в уссурской тундре достигает четырнадцати футов (~4,3 метра.) в глубину - в самый раз для летних деньков.

К югу и востоку от обширного пояса тайги лежат плодородные поля и обширные зеленые пастбища. Эта земля, известная как уссурские степи, - основной источник урожая и довольствия в государстве. Степи кишат самыми разными животными, от крохотных сурков и леммингов до величественных лосей, антилоп и волков.

На югозападе и южной границе региона возвышаются хребты Драконьих и Больших гор - холодные, суровые горные цепи, перемежаемые высокогорными долинами, окруженными вечнозелеными лесами и покрытыми буйной растительностью. В Соривграстовых горах путешественники могут наблюдать невероятные вулканические пики и выпускающие клубы пара горячие источники плато Корена. Покатые склоны, испещренные пятнами лесов, словно приглашают прогуляться в тени деревьев на теплый юг, наблюдая как вздымающиеся к небесам облака вулканического пара обращают Соривграстовы горы на севере в стену льда и скалистых обрывов, окутанную извечной дымкой.

Хотя большую часть Уссуры можно преодолеть пешком, опытные путешественники предпочитают лыжи, что сокращает время в пути почти вдвое и позволяет продолжать торговлю даже в зимние месяцы. Богатым купцам приходится покидать комфортные кареты и преодолевать путь в седле, поскольку колеса безнадежно застревают в густом снегу. Гужевые битюги, покрытые густой шер-

стью и стойкие к холоду, влекут испускающие пар тройки - род крытых повозок на санном ходу, обычно запрягаемых тремя лошадьми - через уссурские леса и равнины. Знакомый всем перезвон колокольцев заставляет в страхе убегать любых животных, подходящих к дороге, и предупреждает мужиков-путешественников и лесорубов, что приближается боярский экипаж.

Некоторые простолюдины используют величественных лосей, укрощая их также как лошадей. Лось бежит быстрее лошади, но не имеет ее резервов выносливости, необходимых для дальних переходов - обычно это выючные животные для коротких дистанций.

Охота и рыбалка в Уссуре поражают пришлых. Дары уссурских лесов и морей кажутся неисчерпаемыми - впрочем, уссурские мужики берут только то, что им нужно, не забывая поблагодарить лес, добытого зверя и Матушку за подарок. По всей стране реки и горы изобилуют рыбой и дичью, даже рядом с крупными городами и горными поселениями. Существует неисчислимое количество мест для охоты и рыбалки, хотя бы на берегах озера Бдения и вблизи Медвежьего озера.

В Уссуре хватает самых разных животных и каждому находится место на бескрайних просторах. Некоторые мигрируют сюда, спасаясь от наступающей западной цивилизации, другие испокон веков обитают в этих местах и не встречаются больше нигде. Это наделяет уссурские просторы аурой экзотичности, здесь в естественных условиях обитают редчайшие существа и чудовища, до сих пор пугающие неосторожных путников, рискнувших сойти с дороги.

В числе наиболее опасных обитателей глубоких уссурских лесов первое место занимает арканунский тигр - самая крупная кошка в мире. Арканунский тигр может достигать двадцати футов (~6 метров) в длину, учитывая хвост, и веса в 1650 фунтов (~750 кг.). Внешне это одно из самых прекрасных творений природы. Даже волшебники-переёмщики избегают переходить путь этому хищнику, и лишь сам гай обладает способностью принимать такое обличье - эта шкура впору лишь владыке людей.

Пять Княжеств

Пять Княжеств Уссуры ныне находятся под объединенным правлением матушкина гая, однако и по сей день сохраняют значительную независимость и самоуправление, в чем схожи с айзенскими кёнигрейхами. Каждое княжество имеет отдельную идентичность, практически - собственную субкультуру в рамках всей Уссурской культуры. Своя история, свои предания, политический строй - однако все это не мешает княжествам оставаться достаточно похожими, чтобы все еще вписываться в общенациональную культуру. В каждом княжестве имеется свой правитель, владеющий печатью члена Княжеской Думы, однако все они уважают слово гая, а через него - и Матушки.

Павлов

Правитель: Гай Илья Николаевич по прозвищу Грозный

Население: 70 тысяч

Дружина: Стелеты

В 525 году Матушка выбрала первого гая, объединив Пять Княжеств под единым правлением. Город Павлов, в котором было принято это решение и назначенный местом сбора великой Княжеской Думы, был объявлен Гаевым Градом, находящимся под прямым управлением главы государства. С тех пор гай правят Павловом как столицей Уссуры.

Само название Павлов происходит от уссурского понятия, означающего "вера", и воистину, сердца обоих уссурских религиозных течений лежат внутри его стен. Помимо того, что здесь находится дом избранного Матушкой гая, в павлове также расположены самые большие православные церкви страны. Ведя почтительные политические переговоры, эти две религии гармонично сосуществуют вот уже несколько сотен лет и малейшие разногласия между ними крайне редки. Под их благосклонным присмотром город растет и процветает.

Мало кто из приезжих ожидает столкнуться здесь с такой атмосферой власти и торговой

хватки - большинство, судя по всему, уверены, что столица Уссуры это не более, чем скопление землянок и срубов. И они ошибаются. Широкие улицы Павлова вымощены камнем, а к высоким зданиям подведена сложная система канализации. Школа Правды, один из немногих национальных университетов, стоит в тени гаева дворца. Крестьяне сыты и неплохо осведомлены о жизни за городскими стенами. Бояре немало знают о разорении Айзена, войне Монтени против Кастилии, водаччанских политических интригах. Город обступает величественная стена, построенная более тысячи лет назад, и очевидно, завершенная примерно в те годы, когда Нума пала перед айзенскими захватчиками. городская молодежь белит стены каждую весну, это часть празднования завершения зимы.

Аицкая башня возвышается над главными воротами в защищенный центральный район города, где стоят дома властных бояр. Вдали от центральных площадей теснятся вдоль мощеных улиц приземистые каменные мужицкие дома, осмотнительно расставленные рядами вдоль городских границ. Глубокий исток реки Екатеринва (который здесь называют "озером Павлов" или просто "озером") охраняет город с юг.

Гаев терем возвышается над внутренним городом будто орлиная скала, золоченые луковичы куполов отражают яркий солнечный свет. Отделенный от остального города, дворец, однако, не является истинным сердцем города. Оно - в Гаевом Квартале, где находятся тысячи магазинов и занимает пространство примерно равное шестнадцати обычным городским кварталам.

Еще одной важной деталью облика столицы являются Павловские бани. Построенные на горячих источниках расположенных неподалеку вулканических Соривграстовых гор, это три громадных строения, в которых имеется природная горячая вода, банные комплексы и заснеженные внутренние дворы. Хоть и не такие роскошные, как знаменитые вендельские парные, Павловские бани открыты для всех, так что и мужики, и бояре не прочь сходить в пар.

Стелеты - основная линия обороны Павлова, хотя до недавнего времени городу и не требова-

лась особая защита. Сейчас они постоянно дежурят на стенах, готовясь встретить монтенскую армию. Горожане не слишком верят, что это все же произойдет, жизнь в Павлове идет своим чередом, но само постоянное присутствие элитных гаевых бойцов непрестанно напоминает - враг неподалеку.

Галления

Правитель: Тамара Федорова Рязанова Бреславская

Хоругвь: Золотое поле с красными языками пламени по нижнему краю, покрывающими три четверти всего поля. Три белых ножа, клинками вниз, стоят в пламени.

Дружина: 15 тысяч лионтошей («Ледяные Ножи»)

Практически не изменившаяся, Галления сегодня - один из последних оплотов кочевых коневодческих культур в мире. Путешественник, двигаясь через эту землю, найдет климат весьма разнообразным - от теплого и приятного на юге до морозного и негостеприимного в северных предгорьях. Случайные встречи с кочевыми семействами здесь в порядке вещей - эти люди практически всю свою жизнь проводят в седле или повозке.

Многие таборы фиделей (см. стр. 59-63) также кочуют по степи, сохраняя свои уникальные обычаи благодаря относительному благодушию князя. Народ Галлении гостеприимен, здесь бытует давняя традиция разделять со странниками пищу, кров и привет. Кочевники Галлении встречают путешественников практически распростертыми объятиями, щедростью и теплом улыбок, а если вы устали с дороги, то даже пригласят отдохнуть в одну из своих войлочных юрт, называемых здесь герами. Тем не менее ночи в северной Галлении одни из самых холодных и опасных в мире, так что осмотнительный путешественник, собираясь в дорогу через здешние просторы, обязательно разживется теплой одеждой и оружием.

У галленийцев не много церквей, и еще меньше приходов. Вместо этого все княжество с рассвета до заката славит Истинного Пророка, пока глаз Теуса пристально смотрит на мир. Также в Галлении сохранились отголоски глубокого духовного учения, последователи которого называют себя

Судиями. Учение сочетает в себе множество древних шаманских практик. Увы, лишь несколько монастырей Судий пережили века - во время катайских вторжений многие из них пали жертвами религиозной розни. Сегодня эта вера медленно умирает и приверженцев становится все сложнее встретить. Больше о Судиях ищите на стр. 34.

Степи раскинулись широко и привольно, почти не тронутые плугом пахаря и не застроенные. Деревни встречаются не часто, население Галлени на-считывает всего несколько миллионов человек. Большинство постоянных построек расположены вдоль южного побережья, где изолированные рыбацкие общины активно тралят Зеркало, добывая пропитание. Остальная Галлениа - одна из наименее заселенных территорий в мире.

Огненная Стена

Во всей Тейе не найдется границы, по стабильности сравнимой с восточным краем Галлениа - с тех пор, как в 735 году Огненная Стена отгородила Катай непреодолимым барьером. Никто не знает, почему катайцы сделали это, но Стена находится на своем месте вот уже тысячу лет, делая невозможными торговлю, путешествия и исследования Катая из Уссуры.

Стена возвышается более чем на пятьдесят футов (~15 метров) и по слухам продолжается вглубь примерно на двадцать-двадцать пять футов (6-7,5 метров) возможно сужаясь и расширяясь на своем протяжении. Воздух вокруг нее дрожит от жара и магической силы примерно на милю. Полоса суши, тянувшаяся от берегов Пламенных Коридоров в Зеркале, зовется Рдеющей пустыней и является обителью пламени и ужаса. Галленийцы редко заходят сюда, и всегда совершают знамение Теуса, если речь заходит об этих местах. Они утверждают, что по пустыне, вне всяких сомнений, бродят могучие саламандры - существа, способные поспорить даже с айзенскими драхенами. Также говорят, что здесь нет песка - только пепел. Пепел самой земли, выгоревшей далеко в глубину, смешанный с пеплом тех, кто попытался преодолеть Стену но не преуспел.

Загадочный Катай, что лежит на противоположной стороне, - чуждая страна, о которой известно немного. Изредка оттуда приходят караваны, неизвестным образом преодолевая Стену. Они, однако, никогда не заходят дальше города Бреслау (см. далее), и не спешат делиться секретами своего чудесного транспорта. Легенды о Катае до сих пор гуляют среди галленийских



кочевников, и есть те, кто утверждает, что сумел попасть туда через бреши в Огненной Стене. Ни одной из таких историй нет подтверждения, однако рассказы и сказки о Катае остаются неизменно популярны у вечерних костров.

Княгиня Тамара Рязанова содержит в Галлении сильное войско для противостояния козарским набегам и постоянно следят за активностью Огненной Стены. Формально являясь княжеской дружиной, войско лионтошей насчитывает пятнадцать тысяч человек. Они никогда не покидают Галлению, хотя небольшие отряды могут отправляться на задания во внешний мир по княжескому приказу. Они славятся своей свирепостью и безжалостностью в бою, неумолимые и непоколебимые, и считаются одним из самых хорошо обученных подразделений Тейи.

Народ и культура

Народ Галлении происходят от трех этнических прародителей. Это тумены и прочие древние каттайцы, нумцы, некогда отправившиеся в путь с сенатором Галленом, а также аборигены-закуты. Хотя эти три группы так и не смогли окончательно перемешаться, в пределах Галлени они живут в относительном мире.

Галленийцы издревле ведут кочевой образ жизни. Из-за суровости климата и короткого плодородного сезона, их жизнь зависит от скотоводства, а земледелие остается на втором месте. Козы, овцы, крупный рогатый скот (в том числе яки), верблюды, лошади обеспечивают кочевников мясом, молоком, тягловой силой и шерстью. Основное место в сердцах галленийцев и их преданиях занимают лошади. За пределами столицы - Средьбирска - лошадь остается здесь основным видом транспор-

та, детей сажают в седло начиная с трех лет. Не многие кочевые семейства ухитряются выжить в степи без лошадей, а пешее путешествие из города в город сопряжено с массой опасностей. Кочевники гордятся своими талантами наездников, их любимое развлечение - верховые скачки. Самые знаменитые состязания благородных скакунов проходят во время ежегодного Наадамского фестиваля, национальных галленийских игрищ. Многие семейства совершают многодневные переходы, чтобы принять участие или хотя бы стать свидетелями этого великого события.

Кочевые семейства следуют за сезонами, перегоняя стада в определенные края к определенному времени года. Исторически каждый клан имеет определенные пастбища, которыми год из года пользуются только его стада. Каждый год они возвращаются на прежнее место, в конце зимы перебираясь из закрытых долин на открытые плато. Споры за пастбища возникают редко, а если такое случается, окончатель-

ное решение остается за Князем.

Судии

Судии в нынешние дни большая редкость, это учение помнят лишь самые серьезные традиционалисты Галлении. Судии происходят от древних традиций Катая, из веков до возникновения Огненной Стены. Это букет из шаманизма, анимизма и почитания всех проявлений природы. Когда в давние времена каттайские племена направились на запад в Уссуру, с собой они принесли почтение к природе и традицию медитации. Они полагали себя участниками великого цикла перерождений и обладали невероятными способностями к концентрации и осмысле-

Матушкин скакун

Многие предания о Матушке рассказывают о великом скакуне, что несет ее по землям со скоростью северного ветра. Говорят, это огромный железный конь, крупнее любого коня на белом свете, что из ноздрей его вырывается пар, а копыта обуты в стальные подковы. Другие утверждают, что никакого коня нет, а есть пест и ступа, или котел, в котором она сидит, и молот, которым, пролетая, ударяет по земле. Кое-какие легенды утверждают даже, что это сани, сделанные из людских костей, влекаемые шестнадцатью черными лосями.

Какой бы метод перемещения Матушка не использовала, она действительно может перемещаться в любую точку Уссуры так быстро, как того пожелает. Точно известно, что она свободно может проникать в Тридесатое Княжество (см. стр. 48). Герой, которому удастся "позаимствовать" скакуна Матушки (не важно, как он будет выглядеть), также сможет перемещаться куда пожелает - чудом или нет - во мгновение ока.



Уссура

нию, принимая свое место в качестве части чего-то большего.

Подобные верования легко встроились в отношения уссурцев с Матушкой. Для Судий Матушка это не какая-то конкретная сущность, они полагают ее живущей в каждом дереве и каждом камне, каждой реке и каждой буре, что проносится над головой. Это позволило Судиям благоденствовать в Галлении, и когда время козарского ига миновало, монастыри и храмы Судий распространились по всему востоку Уссуры. Некоторые из нумских схоластов взяли на себя труд перевести на свой язык писания Судий.

Увы, те времена давно ушли. Веками Судии все сильнее растворялись в уссурском православии и принимали более традиционную приверженность Матушке. Однако чистая форма этого учения все еще встречается тут и там, рассеянная среди кочующих по Галлении семейств, что до сих пор не забыли свое древнее наследие.

Города

Городов в Галлении не много - большинство местного населения ведет кочевой образ жизни, либо обитает в небольших рыбацких деревушках вдоль побережья. Существуют два основных города - Бреслау и Средьбирск, где люди живут уссурским укладом. Герои вполне могут оказаться здесь в ходе своих приключений.

Бреслау

Правитель: Воевода Дантания Рязанова Бурдильон

Население: 18 тысяч

*У ночи тысяча очей,
У дня всего одно,
Но слепнет день и тьма бежит -
Бреслау никогда не спит.*

Дантания Рязанова Бурдильон

Построенный в ущелье под самой Китайской Огненной стеной, Бреслау не знает ночи. Языки пламени, поднимающиеся от стены, затмевают звезды, и даже отблеск луны меркнет в невероятном огненном свечении. Бреслау - единственный город, расположенный так близко к Огненной стене, защищенный своим положением в ущелье. Стена

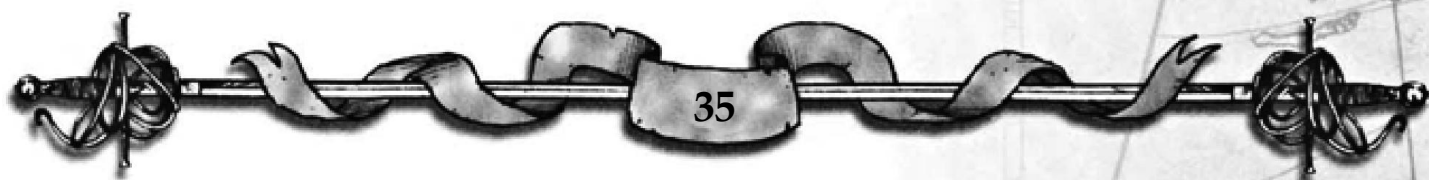
колеблет раскаленный воздух всего в сотне шагов от стен, но пламя ни разу не достигало города. Здесь невероятно жарко - Огненная стена плавит снег и жители знать не знают о бурях и метелях, бушующих всего в паре десятков верст к западу от их прекрасного города.

Удачное расположение позволяет Бреслау зарабатывать на чахлам ручейке редких и изумительных артефактов из Китая. Крайне редкие путешественники из-за Стены обычно привозят разнообразные диковины. Они являются только в Бреслау, поскольку город, похоже, чем-то им приглянулся, и обменивают свои товары на провиант, оружие и и прочий западный скарб. Закончив свои дела, они почти сразу отбывают обратно, так же быстро, как и появляются. Они никогда не общаются с местными более, чем того требует торг, а жители Бреслау придерживаются по отношению к ним молчаливой учтивости.

Благодаря этим странным отношениям Бреслау удалось создать полнокровную экономику. На здешних узких улочках полным полно лавок и магазинов, торгующих китайскими артефактами всех мастей. Часть этих предметов соперничает с сирнетскими изделиями по хитроумности и загадочности, другие вполне понятны с первого взгляда, и всего лишь несут на себе отчетливые следы китайской работы. Вытяжки из редчайших, по официальным данным - давно исчезнувших с лица земли, животных и растений, можно отыскать на полках магазинов Бреслау. Странники со всей Тейи съезжаются сюда в поисках китайских артефактов и мало кого останавливает цена. Продав всего один предмет торговец в Бреслау может годами жить безбедно.

Бреслау правит Дантания Рязанова Бурдильон, сестра Княгини Тамары Федоровой Рязановой Бреславской. Дантания вступила в брак с айзенским дворянином Брутгером Хаузенем, принявшим фамилию Рязанов. Их брак, судя по всему, оказался счастливым и принес супругам четверых детей. Дантания полагает себя выдающейся уссурской поэтессой и ежегодно отправляет сборники своих стихов Нумской библиотеке, что в Водачке.

Одна из самых заметных построек в городе это Шпиль. Технически он является частью княжеского терема, но имеет отдельный вход. В прошлом под-



ниматься в Шпиль могли только Князь, бояре и прочее дворянство, однако Тамара не так давно открыла доступ в Шпиль всем желающим посмотреть на город с высоты. Пятнадцать стражников-лионтошей патрулируют Шпиль, а единственная дверь отсюда в пределы княжеского Терема заперта на замок размером с новорожденного младенца. Проход в терем из Шпиля строжайше запрещен и стража внимательно следит за всеми посетителями.

Лестница к вершине Шпиля проходит через пять музейных залов, в которых собрано галленийское наследие и свидетельства давних отношений с Катаем. Здесь можно увидеть образчики китайского искусства, книги на странных языках, оружие уникальных очертаний. Сверху открывается впечатляющий вид. С городских стен тоже можно рассмотреть неясную линию ближайших горных цепей и яркие языки пламени, но лишь с верхушки Шпиля наблюдатель может заглянуть через Огненную стену прямо в Катай. Территория по ту сторону стены мало отличается от окрестностей Бреслау - те же горные кряжи и далекие холмы. Одинокая дорога уходит по склонам к стоящему поодаль большому городу. Существует несколько трактатов об этом поселении, описывающих караваны, далекие башни и прочее. Впрочем, подобные тексты чаще всего содержат лишь неподтвержденные гипотезы.

За пределами Бреслау на небольшом горячем источнике стоит древнее святилище. Судии Бреслау являются сюда омыться в водах и принять прихожан. Статуя странного танцующего человека с трех ликами стоит здесь, покрытая мхом. Раз в год Судии омывают статую, удаляя с нее вьевшуюся грязь и наросты моховые космы, после чего возвращают на место. Они и сами не знают, для чего проводится этот ритуал и в чем его важность - просто так заведено уже многие века. Говорят, что танцующая фигура изображает китайского бога, Царя Яму, хранителя прошлого, настоящего и будущего. Другие утверждают, что это образ Пророка, который посетил Уссуру во снах перед своей смертью, после чего скульпторы Бреслау обессмертили его в этой статуе. Есть и другая версия - танцующий человек это единственный сын Матушки, погибший из-за предательства китайцев, и именно из-за этого Матушка воздвигла Огненную стену, дабы оборонить Уссуру от китайской ереси.

Что из этого правда, не знает никто.

Средьбирск

Правитель: Воевода Андрос Паропович Рязанов
Тренский

Население: 16 тысяч

Хотя Средьбирск и является столицей Галлени, в нем сосредоточено куда меньше власти и примет цивилизации, чем Бреслау. Он расположился вдоль береговой линии Зеркала, в нескольких сотнях верст к западу от Огненной стены Катая. Этот город во многом можно назвать дном уссурской цивилизованности. Здесь до сих пор можно увидеть рабов - часть из них принадлежат уссурским богатырям и купцам, на что окружающие смотрят сквозь пальцы, часть - гостям из Кресентской империи. Кочевые племена являются сюда поторговать скотом, а то и свести давние счеты вдаль от лишних глаз. Пираты-кресенты бродят здесь меж прочих преступников и ходят слухи, что сам ужасный Кейред-Дин частенько появляется на здешних причалах.

Гладиаторские ямы - одно из самых распространенных публичных развлечений в Средьбирске, на этих аренах свободные бойцы и купленные рабы сражаются за награды - золото или оружие. Азартные зрители заполняют скамьи у ям, делают ставки, криками подзуживают бойцов сражаться яростнее. Бои часто перемежаются соревнованиями в силе, скорости или выносливости. Обычно на следующий день организаторы собирают всех, кто участвовал в состязании, и победители получают заслуженную награду за свое мастерство. Конечно, все это абсолютно незаконно, но в городе давно не находится тех, кто стремился бы искоренить бои.

Формально Средьбирск - столица Галлени, но действующее правительство находится в Бреслау. Княгиня изредка посещает город, а советники делают это и того реже. Кое-кто из бояр утверждает, что Тамара избегает бывать в городе потому, что не одобряет здешнего незаконного уклада, и намерена, вопреки желанию покойного батюшки, перенести столицу в Бреслау. Другие говорят, что Княгиню держат на севере важные дела, отчего она не часто наезжает в столицу - а быть может она и вовсе отыскала проход на земли Катая и теперь держится в северных землях, чтобы многочисленные таинственные гости Средьбирска не прознали о ее секрете. Какой бы ни была истинная причина, столица Галлени продолжает погружаться в упадок и декаданс - в ином случае местные обитатели не были бы теми, кто они есть.



Уссура

Прочие интересные вещи

Жар-птица, герб родовой линии Рязановых, согласно легендам обитает в северных землях Галлени. Те, кто видел ее сияние, утверждают, что птица взлетает и садится на горных пиках к северу от Бреслау. Те, кому удавалось настигнуть и пленить Жар-птицу, получали ее перо и исполнение одного желания. Множество искателей приключений прочесывали равнины и горы, но не отыскиали и следа Жар-птицы. Даже высоко в горах, вдоль северной кромки Огненной стены, уже годы не видели даже намека на следы древнего создания.

Еще одно интереснейшее место в Галлени - козарская Обитель Мертвых, катакомбы, затерянные где-то в южных ущельях неподалеку от Средьбирска. Козары хоронят своих погибших героев и владык здесь, в мрачной тени запутанного лабиринта коридоров. Яала-хан, древний правитель козар, по слухам покоится именно здесь, вместе со своими несметными сокровищами и волшебным китайским оружием. Порой козары намекают, что в их погребальных подземельях скрывается тайный проход, ведущий под Огненной стеной прямо в Китай, на их древнюю родину. Не так давно группа членов общества Исследователей заплатила козарам невероятную сумму, чтобы те разрешили им осмотреть лабиринт под горами. Возвращающимися их пока никто не видел.

Молина

Правитель: Владимир Драков Петров Городуцкий

Хоругвь: Белое поле с красным шевроном, на котором три белых звезды образуют нумскую букву V

Дружина: Опричнина (5 тысяч)

Молина всегда славилась своими расстояниями. Княжество столь огромно, что перемещение по нему достаточно затруднительно. Существуют всего два тракта. Первый начинается у ворот Славивгорода, огибает озеро Бдения с севера, минует Енисейск, после чего уходит к Бреслау. Второй идет от Павлова прямо к китайской границе. Порты на Торговом море невелики, гавани по полгода скованы льдом и в них не часто заходят суда. Из-за этого соседние Княжества имеют не слишком много возможностей (а может и желания) иметь дело с Молиной. Ни одной попытки вторжения сюда не было предпринято со

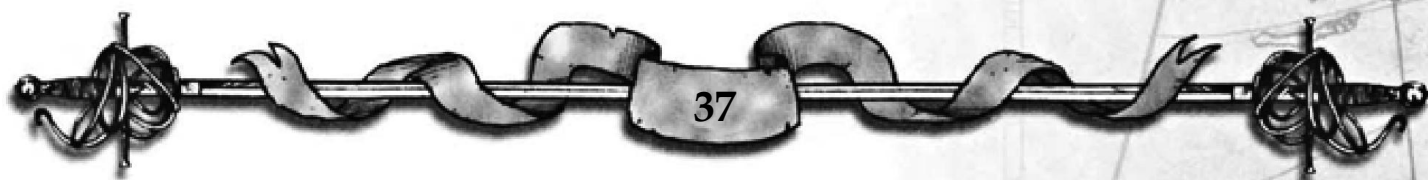
времен Ханов. Ни одной войны. Остальная Уссура предпочитает не трогать малодоступный край, что полностью устраивает молинцев. У них и без того в изобилии собственных проблем.

По настоящему связывают Молину с остальной страной ее обширные поля и исключительный рыбацкий промысел. Плодородные и обширные черноземные поля ежегодно приносят богатые урожаи наливной краснозерной пшеницы. Предприимчивые купцы из Рюрика, Вече и Галлени пересекают равнины с огромными караванами, чтобы закупить побольше зерна. Кроме того в озере Бдения водится необычная рыба, которую называют голоманка или жировица - из-за того, что почти половина веса каждой рыбины составляет жир. Этот жир, будучи залитым в лампу, дает яркий и ровный свет, а кроме того ценится за свои лечебные качества. Рыбачьие поселения на берегах озера собирают богатые уловы, несмотря на то, что голоманка не ходит косяками, предпочитая одиночное существование. На этот товар всегда находится покупатель.

За редкими исключениями жизненный уклад в Молине почти не менялся с 525 года, в котором произошло отречение Кощея. Завоевания Карлемана на западе прошли для Молины незамеченными. Белая Смерть никогда не добиралась до северных равнин. Мужики продолжают возделывать землю точно так же, как и века до того. Козары все так же устраивают набеги на крестьянские поселения, а бояре оттесняют их обратно, храня жизни своих мужиков. Княжеством правит древний род Петровых - потомки Кощея Бессмертного, который до сих пор приглядывает за их делами, словно мудрый старый ворон. Этот порядок вещей не менялся уже тысячу лет.

Хотя, быть может время перемен наконец пришло. Поколение назад Драко Станимиров Петров Городуцкий вззошел на княжеский престол. Все его правление было отмечено отвратительной жестокостью. Собрав армию на основе личной дружины он назвал ее опричниной (что грубо можно перевести как "запредельный мрак"). Драко правил безжалостно и открыто предавал казни любого, кто решался выступить против него.

Сын Драко, Владимир, начал свое правление совершенно иначе, будто в пику отцу. Рассудительный и



мудрый, поначалу он будто бы намеревался исправить все разрушения, что сотворил Драко - покуда несчастный случай в княжеском детинце несколько лет назад не обратил его в истинного сына своего отца. Затворившись в замке, Владимир обратился в хладнокровного тирана, не заботящегося ни о нуждах мужиков на своей земле, ни о действиях бояр. Из-за этого пренебрежения обязанностями правителя, каждый из бояр вскоре с легкостью установил на своих землях абсолютный контроль. Единственный след власти Петровых - ежегодная дань, собираемая опричниками, которые устраивают для этого откровенно бандитские вылазки на земли княжества. Некоторые бояре пытаются сопротивляться этому, обратив свои владения практически в маленькие независимые государства. Сегодня независимые владельцы, кочевые племена козар (см. далее) и "законные" дружинники Петрова стремительно обращают жизнь Молины в хаос.

Озеро Бдения

Озеро Бдения это внутреннее море невероятных размеров, способное целиком вместить острова Авалона. Глубина его неизвестна и нет такого снаряжения, которое позволило бы ее измерить. Никто и никогда не пересекал его по прямой - в здешних землях нет кораблей, обладающих необходимыми навигационными инструментами или обученным для этого экипажем. Когда-то озеро питалось несколькими пресными реками, но схоласты современности заключают, что все они иссякли или высохли тысячи лет назад, отчего озеро сильно засолилось. Закуты рассказывают, что некогда озеро Бдения было громадным пресным источником, но с приходом туменов Матушка прокляла воды, лишив захватчиков источника питьевой воды.

Несмотря на высокую концентрацию соли, в озере все же обитает необычная жизнь. Рыба голоманка торит путь через воды - эти существа предпочитают плавать в одиночестве, а также являются живородящими и не откладывают икры. Также в озере водится эпишура - мелкие рачки, каждый длиной не больше восьмьюшки дюйма (~3 мм.) Неисчислимые сонмы этих существ обитают в озере, подбедая водоросли, плавающие в соленой воде. Благодаря этому вода в озере Бдения невероятно прозрачная, что только подчеркивает невероятную соляную горечь, что так поражает иноземцев.

Воды озера не замерзают никогда. Оно слишком большое и слишком соленое. Зимой над здешними водами гуляют ужасные бури и рыбаки не рискуют

отходить от берега, пока на небе нет солнца. Благодаря невероятной прозрачности воды солнечные лучи пронизывают ее на многие сажени и рыбаки часто рассказывают о невероятных созданиях, что ходят у дна. Они говорят, что видели, как в далеких глубинах проступает нечто громадное и темное, однако ни один из донных обитателей ни разу не поднимался на поверхность, чтобы опровергнуть или подтвердить эти рассказы.

Вокруг озера ходит множество легенд и преданий - их хватило бы заполнить не один том. Считается, что здешние воды служат домом для злобных водяных - существ великого могущества, правящих реками и водоемами по всей Уссуре. Говорят, что водяные и их слуги обитают в великом дворце на дне озера. Легенды гласят, что через тайные подземные реки водяные могут добираться до любого водоема на всей Тейе. Еще местные рассказывают о больших островах, не связанных с озерным дном, что бороздят озеро по сложным маршрутам. Некоторые отважные (или безрассудные) рыбаки заявляют, что видели один или несколько таких островов собственными глазами, хотя и не рискуют предполагать, что может обитать так далеко в пределах безмятежных вод.

Города

Молина - обширный край, в основном здешние земли, по которым тут и там бродят банды козар, используются в качестве полей и охотничьих угодий. Из-за всего этого местные города по большей части невелики, разнесены на многие дни пути и редко населены богачами. Некоторые поселения - их совсем мало - сумели договориться с козарами о мирной торговле. Те, у которых получается поддерживать эти соглашения, привлекают все больше молинцев. Возможно, скоро они сумеют разрастись до размеров Рюрика или Сомойца - конечно, если раньше козары их все-таки не пожгут.

Енисейск

Правитель: Вячеслав Чернивич

Население: 35 тысяч

Расположенный на восточном берегу озера Бдения, Енисейск служит центром весьма прибыльной для всей Молины рыбной торговли. Купцы прибывают за жиром голоманки и большая часть местного населения занимается либо ловом, либо выделением жира из уже пойманной рыбы. Правитель Енисейска, Вячеслав Чернивич, некогда служил капитаном в одной из меньших армий старого князя Петрова - Драко - и сумел сделать

карьеру, сражаясь с козарами. Когда старый Петров умер, Чернивич вернулся в родные земли и женился на Палладии, писаной красавице, почти вдвое его младше. Она родила ему дочь, и теперь Вячеслав беспокоится, что так и останется без сына - годы уже дают о себе знать, а смерть не так далека, как хотелось бы.

Чернивич хороший человек, глубоко преданный своей стране. Он сознательно оборвал связи с Петровым и объявил Енисейск независимым, а теперь желает увидеть, получится ли у Тимурбека Козарина удержать власть. Если Козарин устоит, Чернивич сможет объявить суверенитет. Если Тимурбек падет, он не станет выступать столь отважно. Пока же Вячеслав содержит собственный совет, без споров платит дань и ждет, что случится дальше.

Кузецк

Правитель: Эфиопа Святикова, Вириная
Население: 1,5 тысячи

Кузецк - крестьянский город, затерянный в неизвестности. Во все стороны от него, насколько хватает взгляда, тянутся равнины, где версты и версты краснотерной пшеницы качаются на ветру, подобно багровому океану. У города нет стен, нет и центрального укрепления, и потому главную колокольную башню видно с огромного расстояния.

Кузецк - обиталище эксцентричного духа, известно как Прекраснейшая, что похищает невинных юношей из семей. Ее сила обитает в "блюде Прекраснейшей", которым может стать любой отражающий объект, чаще всего - лужа. Также блюдом может стать что-то из домашней утвари и жители Кузецка с большой осторожностью следят за своими желаниями, чтобы не быть "одарены" блюдом Прекраснейшей. Бытует выражение "наступил на блюдо Прекраснейшей", что значит - человек вызвал гнев духа, и теперь не долго будет ходить по земле.

Прекраснейшая тщательно выбирает мужчин - если женщина вызовет ее гнев, дух заберет ее мужа или другого близкого родственника (в крайнем случае друга, если у несчастной совсем нет близких). Мужчины, ступившие на блюдо Прекраснейшей, как правило исчезают. Никто не знает точно, как она забирает их и куда они попадают, но никто не рискует по доброй воле ступить в лужу. Десять лет назад банда козар напала на город.

Половина отряда бесследно пропала в ту же ночь, остальные в страхе бежали. Теперь местные козары верят, что Кузецк проклят и не приближаются к городу хотя бы и ради торговли. Даже опричники не рискуют заезжать сюда за данью.

Прекраснейшая не выносит звука колокола и чтобы защититься от нее горожане бьют в главный колокол ежедневно на закате и на рассвете. Коровам и прочему скоту вешают колокольчики на шеи, по большей части для защиты пастухов, а не самих животных. Женихи на свадьбах в Кузецке носят браслеты с множеством мелких бубенчиков, чтобы отпугнуть Прекраснейшую.

Городская правительница, Эфиопа, заняла свое место после того, как дух похитил ее мужа много лет назад. Мужчины в городе приняли этот выбор как наиболее безопасный - женщина-правитель могла обеспечить городу стабильность, которую мужчина, в силу своей уязвимости, вряд ли смог бы поддерживать. Дочь Эфиопы, Вириная, официальная наследница власти в Кузецке. Несмотря на ее ошеломительную красоту, ни один из юношей в городе не рискует попытаться завоевать ее любовь.

Сладивгород

Правитель: Владимир Петров Сладивгородский
Население: 40 тысяч

До недавнего времени столица Молины была гостеприимным сонным атавизмом туманного уссурского прошлого, быть может отстающим от прогресса но умиленным в своей простоте.

Теперь все изменилось.

Ныне Сладивгород - сердце террора опричнины. Никто из приезжих не может чувствовать себя здесь в безопасности. Вооруженные головорезы собирают с горожан "налоги", поделив город на зоны влияния. Те, кто осмеливается возражать, часто вскоре бесследно исчезают в ночи. Шаги на улицах звучат странно, то делаясь совсем глухими, то разносясь далеким гулким эхом. Горожане стараются закончить свои дела побыстрее, без особой надобности не задерживаясь на улицах.

Над всем этим высится замок.

Замок Петровых это неуклюжая громада, порожденная кошмаром безумного архитектора. Почти каждый из Петровых добавлял что-то к постройке

и спустя многие поколения замок разросся до невероятных размеров. Центральный шпиль возносится к небу на многие локти, подобно тонкому пальцу, уставленному в серое небо, в котором по ночам вспыхивают огни. Мешанина залов, стен, арок, башен, укреплений и парящих контрфорсов вздымаются у подножия и зрелище это всякого приведет в замешательство.

Внутри дело обстоит еще хуже. Как каждый Петров пытался добавить что-то свое, так же каждый старался превзойти сделанное предшественниками. За очередной огромной галереей следует еще одна, еще более помпезная и просторная. Залы много раз перестраивались, чтобы стать частью новых коридоров. Лестничные пролеты упираются в глухие стены. Замок весь источен тайными ходами, словно муравейник, и в некоторые его части можно проникнуть лишь зная точную последовательность переходов. Петров живет здесь и здесь же находятся казармы на две тысячи человек. Говорят, что под замок уходит невероятный лабиринт катакомб и там скрываются обитатели еще более порочной природы.

Козары

Козары - наследие китайских войск, вторгшихся в Молину более тысячи лет назад. Хоть они и счита-

ются уссурцами, лояльности к Князьям и гаю у них не много. У козар своя власть, свои земли, и они редко озабочиваются выплатой налогов. Они опасны, самоуверенны и непокорны, при этом редко выезжают за пределы Молины. Остальные обитатели княжества ценят их ниже самых нищих уссурских рабов. Однако, сказав подобное в лицо любому козари-ну, вы не успеете даже набрать воздуха для извинения, прежде чем тот перережет вам глотку.

Козары едят много мяса, путешествуя с большими стадами коров или коз. Также они едят своих лошадей, когда те становятся слишком старыми. Козары - великолепные коневоды и готовы выменивать у молинцев своих скакунов на зерно и выпивку (сами они тоже готовят хмельной напиток из козьего молока и он, несмотря на тошнотворность, способен затуманить голову). Козары живут в кожаных шатрах и почти не имеют постоянных построек. Сама идея строительства чего бы то ни было из кирпича и прочих материалов достаточно нова для них и по понятным причинам у них маловато опыта в этом деле. По большей части они занимают жилища молинцев, выгнав хозяев.

Год тому назад козарский хан Жаргал Тимурбек поверг могущественный род Верхотовых и провозгласил козарское государство - Козару - на завоеванных землях. Тимурбек базируется в своих претензиях на крайне сомнительных доказательствах, что эти земли некогда были прародиной его народа, изгнанного Князем Антоном Петровым в 400-х годах. Никто толком не знает истинной природы "доказательств" Тимурбека, но именно с ними ему удалось оттяпать земли от южной оконечности озера Бдения до берегов Медвежьего озера, на юге ограниченные развилкой реки Волог.

Вне зависимости от легитимности претензий, Тимурбек определенно подпитал своими действиями спящий козарский национализм. Полдюжины прочих племен объединились в поддержание его претензий, а мирные козары совершили и вовсе невероятное - поселились на захваченной им земле. Теперь они сажают пшеницу и добывают пищу, пока Тимурбек изобретает законы для своего народа. По крайней мере сейчас Козара создает полное впечатление новорожденного государства.

Увы, пока козары плывут на волне эйфорического национализма, молинцы вовсе не разделяют их радость. Века вражды принесли Козаре горькие плоды и уже заметно начало великого



исхода. Караваны беженцев тянутся из региона нескончаемым потоком, увеличивая население окрестных земель. Многие бегут в Сладивгород, остальные направляются на юг, в Галлению. Хорошо хотя бы то, что набеги Тимурбека стали значительно реже. Оказавшись во главе целого государства, вольный налетчик обнаружил, что это накладывает ответственность и требует времени. Впрочем, его подданные все еще продолжают грабить ближние поселения. Тимурбек надеется, что показав достаточно силы, он сумеет выиграть время, необходимое Козаре чтобы окрепнуть и встать на ноги.

Рюрик

Правитель: Алексей Марков Новгород Павловский

Хоругвь: Поле разделенное вертикально на черное и серебряное. Четыре шара в кольце, каждый противоположного цвета к полю, на котором находится (белый на черном, черный на белом). Второй и третий шары разделены границей полей.

Дружина: Рюрик располагает двумя группами войск. Личная дружина Князя Новгорова и его семейства это Адарьяты или Белый Легион. Они насчитывают около пяти тысяч мужчин, скрывающихся по Рюрику. К северу от реки Екатерины собирается между тем еще одна армия под началом Стеньки Пястовича Друцкого. По слухам выполняющая приказы Князя, официально армия действует самостоятельно - и с Матушкиной помощью, конечно же. У местных, впрочем, нет сомнений, что войска Стеньки Друцкого существуют на средства Новгородских и по их приказу берегут родину.

Рюрик - одно из самых знаменитых княжеств Уссуры и в первую очередь связан в массовом сознании с уссурскими стереотипами. Здесь сильна морская торговля через морские пути Торгового моря и сложились давние отношения с Айзенем, Авалоном и Вендельской Лигой. Дополнительным преимуществом является легкость для безопасного проезда послов заморских держав и Рюрик вовсю пользуется этим, совершая жесты доброй воли через торговлю гостеприимство, развивая свои порты и торговые пути в теплую половину года.

Также здесь куда сильнее дух "цивилизованности", чем в остальной Уссури. Большие города и мелкие городишки, открытые торговые маршруты, рассеянные простоватые деревеньки. Мужики радушны, а странствующие богатыри часто начинают свой путь в Рюрике, какое-то время готовясь к далекому путешествию на дикие просторы родной страны. Дороги в Рюрике великолепны, здесь одно удовольствие путешествовать на тройке, а в самых больших городах имеются библиотеки и выдающиеся культурные центры. Налоги высоки, но не непомерны, и средний рюрицкий крестьянин в год зарабатывает примерно вдвое больше, чем любой из его собратьев в иных уголках Уссуры.

Не так давно с севера через Сомоец в Рюрик с войсками вошел Монтегю. Княжество сильно пострадало как от вторжения, так и от ужасающей погоды, которая не замедлила обрушиться на чужеземцев, замедляя их продвижение. Река Екатерина скрылась под слоем льда, таким толстым, что никто и не упомнит, когда подобное случилось в прошлый раз. Взломать лед не было никакой возможности, а значит и быстро путешествовать водой. Крестьяне бежали к югу через Рюрик и на восток в Вече, чтобы избежать наступления Монтегю и зимней ярости Матушки. Немногие оставшиеся либо слишком упрямы, чтобы уйти, либо готовятся защищать свою землю от генерала Монтегю.

Река Екатерина

Река, протекающая между Павловом и Екатериной - главный судоходный путь в Уссури. В зимние месяцы громадные ледоходы проходят по ней и люди с заостренными пиками скалывают лед, нарастающий у берегов. Эти пики, называемые "утками", достигают десятиметровой длины и чтобы работать ими требуются усилия как минимум троих людей. Благодаря этому река открыта для путешествий десять месяцев в году и торговля свободна идет по всему княжеству.

Лес Деревянный

Лес между Свято-Тремультотом и Павловом - мрачный и древний, сырой, несущий на себе следы множества бурь. Древние жители Рюрика считали, что в этом лесу обитает Перун, бог грома, и именно потому над лесом круглый год гремят гро-

зы. Сегодня лес служит местом сбора армии Кетны Пястовича Друцкого, богатыря-предводителя объединенной уссурской армии. Нынешняя цель его солдат - замедлять продвижение Монтегю к Павлову всеми доступными средствами. Лес - отличное место для партизанских засад на монтенских солдат. Здесь теряются следы уссурцев, их передвижения невозможно отследить, а местное зверье с удовольствием разоряет обозы Монтегю. Так или иначе, вскоре армиям суждено встретиться, и тогда Монтегю, несмотря на все ухищрения Кетны, будет иметь численное превосходство.

Города

Города в Рюрике большие и густонаселенные, вопреки наступлению Монтегю. Большинство северных городов до сих пор не тронутو монтенской армией и страдает лишь от набегов случайных разбойников и прочего отребья, бегущего на север от армии захватчиков.

Екатернава

Правитель: Воевода Василий Петров Новгород
Екатернавский
Население: 57 тысяч

Второй по размеру город Рюрика, Екатериннава некогда служила основной точкой связи княжества с Венделем. Теперь город страдает, замкнутый в кольцо осады Монтегю. Четверть сил монтенцев оставлены на острове вокруг Екатериннавы, они денно и ночью стерегут ворота и стены. Осада длится уже более полугода. Горожане держатся, но уже с трудом. На севере остаются открытыми несколько причалов и канализационные ходы под городом все еще доступны отважным авантюристам, но этого недостаточно, чтобы вытащить задыхающийся город из медленной агонии.

Что касается армии Монтегю - им, быть может, приходится даже хуже. После нескольких землетрясений изрядный участок берега попросту сполз на океанское дно, захватив с собой три сотни монтенских солдат. Тогда осаждающие силы перебрались на остров, где непосредственно расположен город. Они все ещё страдают от холода и испорченной пищи, равно как и ограниченного доступа к питьевой воде из-за того, что река скована льдом. Затянувшаяся осада всё больше напоминает спуск в Бездну Легиона.

Сам Монтегю с большей частью армии выдвинулся дальше, к Павлову, наказав своим генералам не дать Екатернаве послать им в след подкрепления. Выполнять этот приказ остался один из его самых искусных командующих офицеров - Ив-Терон дель Сис-дю-Сис, кузен леди Жамэ Сис-дю-Сис. Леди Жамэ высмеяла его в одной из давних придворных пикировок на приеме, что стоило ему тогдашнего положения и привело в конечном итоге на эту "забытую Теусом войну". С тех пор он ненавидит кузину и с нетерпением ждет дня, когда сможет вернуться в Монтедь и отомстить. Под командованием Ив-Терона сейчас пятнадцать тысяч солдат, размещенных на острове Екатериннава.

Донской

Правитель: Воевода Андрей Маленков Павловский
Население: 29 тысяч

Донской расположен на главном перекрестке Рюрика. Две дороги, пересекающиеся здесь, ведут на с севера на юг, из Суздаля в Екатернаву, и с востока на запад, из Свято-Андрегорода в Зиев. Это делает Донской одним из основных центров внутренней уссурской торговли, а также мощным бастионом в войне против Монтегю.

Город полон солдат со всей Уссуры, они прибывают сюда, собираются в отряды от тысячи человек и отправляются на север, присоединиться к растущей армии у реки Екатерины. Сейчас под предводительством Кетны Пястовича Друцкого, доблестного вечанца, прошедшего Войну Креста, уже порядка тринадцати тысяч мужчин и женщин. Любой патриотично настроенный уссурец, вне зависимости от происхождения или прошлого, может вступить в войско, где ему выдадут оружие и боевое снаряжение.

Помимо растущей армии в Донском находится центр торговли и образования. Давным давно здесь располагался центр Рюрицкой Империи, а также сердце власти Новгородовых. Многие из тогдашних особенностей сохранились и по сей день, приняв более современные очертания. В Донском расположен терем и совет Князя Новгорова, также как и родовое поместье древних государей Рюрика. По четырем углам города сияют золотые луковицы на башнях и древние бронзовые гонги звучат оттуда трижды в день,



Уссура

отмечая восход, полдень и закат. Рынки здесь бурлят тысячными толпами, мужики до сих пор преодолевают огромные расстояния, чтобы продать свои товары. Наплыв солдат принес дополнительный временный экономический разгон, несмотря на губительную для торговли войну.

Свято-Тремульт

Правитель: Воевода Витов Захарий Кальманский
Население: 12 тысяч

Свято-Тремульт - связующая нить Павлова с внешним миром. Лишь самоотверженные усилия местного населения позволяют снабжать Павлов припасами несмотря на Монтегю. Город невелик, если сравнивать его с другими поселениями, но это дает определенные преимущества. Обширный лес лежит между Тремультом и Павловом, скрывая перемещения и позволяя небольшим караванам проскальзывать через частый гребень дозорных Монтегю. Некогда лес был ярким и открытым, но с недавнего времени чаща стала густой и непролазной, словно деревья и лощины сомкнули ряды всего за несколько месяцев. Государь Рюрицкий запрещает любые путешествия через лес, заявляя что для простых крестьян это слишком опасно. Воин личной гвардии Алексия отправляется со всеми, кто намерен идти через лес Деревянный.

Вне всяких сомнений, у этого слуги Алексия самые добрые намерения.

Сомоец

Правитель: Табулярий Борин Сергеев Псков Свято-Андрегородский

Хоругвь: Красные пятна на белом поле, драхен, обвивающий сам себя, выставив когти.

Дружина: Тёмники (7 тысяч)

Сомоец раскинулся между границей Айзена и дремучими уссурскими лесами. Земля здесь почти вся покрыта горами, простираясь от побережья Торгового моря на севере вдоль Драконьих гор до Реки, которую уссурцы называют Власть Страха. Основная часть княжества гористая и склоны там перемежаются плодородными равнинами и густыми лесами.

Сомоец много раз становился целью захватчиков, и всякий раз даже самые могучие армии неизменно

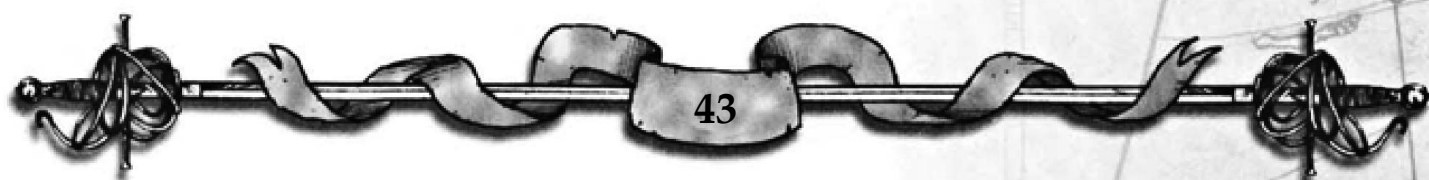
останавливались здесь. Драконьи горы служили естественной преградой между городами Сомойца и варварскими племенами во времена Нумы, а в последующие столетия неплохо останавливали сильнейших айзенских Императоров. Многие века вся Тейя была уверена, что Сомоец непреступен - покуда не пришло время Монтегю.

Отделенный от родины тысячами миль снегов и льдов, постоянно атакуемый уссурскими войсками, монтенец продолжает наступление. Военные теоретики считают, что причина тому - отсутствие интереса Монтегю к захваченным землям. Он не старается закрепить за собой пройденные земли, не тратит силы на сражения на каждый город или деревню. Его взор устремлен только на Павлов, он бросает все доступные ресурсы на то, чтобы оказаться еще на шаг ближе к Гаеву Граду. Монтегю уверен, что если ему удастся захватить город, пред ним вскоре склонится вся Уссура.

С самого входа в страну за Монтегю тянется черный выжженный след, оставленный его армией. Его солдаты захватывают ресурсы в деревнях, оставляя мужиков умирать с голоду. Монтенского генерала не интересуют ни крестьяне, ни бояре Сомойца - только дороги.

Северные области Сомойца почти не заселены. Опаленная земля здесь покрыта панцирем льда и снегов. Немногочисленные здешние обитатели бегут на юг, спасаясь от армий Монтегю. Только разбойники и уссурские солдаты сейчас бродят по северу Сомойца, отчаянно сражаясь с солдатами Монтегю.

Пока север княжества обращается в промерзшую пустыню, юг все еще процветает. У крестьян, бежавших с севера, есть возможность выспаться на теплой земле и в достатке зерна, чтобы прокормиться, пока они не начнут выращивать собственные урожаи. Города ломаются от людей, процветает торговля с Айзеном - несмотря на напряженность между Князем и его западными соседями. Уссурцы уверены, что айзенцы свободно пропустили Монтегю через свои земли, несмотря на то, что на самом деле монтенец доставил большую часть своих войск морем к южным Драконьим горам, чтобы атаковать город Екатерина. Впрочем, уссурские крестьяне, бежавшие от северных разорений, в от-



вет на вопрос, как они намерены возвращаться туда, только пожимают плечами и говорят: “Придет время и Матушка зарастит раны”.

Когда-нибудь Монтегю все равно придется вернуться домой.

Большие горы и Драконьи горы

Уссурыцы называют Драконьи горы, известные также как Драхенберги, попросту Матерью гор. Хотя эти места считаются богатыми на месторождения драхенайзена, уссурам не удалось отыскать ни одного. Судя по всему лишь западные склоны, ближние к Айзену, готовы открывать шахтерам богатства своих недр. В Уссуре считают, что дело просто в недостатке попыток. Без знаний о том, как обрабатывать ценный аметалл, драхенайзен все равно бесполезен. Уссурыцы не нуждаются в нем и у них нет ресурсов для добычи без прямой необходимости. Тем не менее, передача айзенцам ряда облостей в Сомойце всегда помогала улучшить отношения и некоторые из айзенских правителей даже получили право на разработку уссурских горных владений в обмен на крупные торговые соглашения. Такая практика существует и по сей день, несмотря на текущий политический хаос в Айзене.

Большие горы отделяют Уссуру от морей на юге и от ближайших южных соседей - Водачче и Кресентской Империи. Южная часть громадного хребта вздымается своими пиками на 7500 футов (~2300 метров) и во время зим становится практически непроходимой, за исключением отмелей Потери - реки в южной части Вече, рассекающей Большие горы надвое. Основной торговый центр Сомойца в пределах гор это город Суздаль, через который проходит все сообщение и влияние Кресенты на Уссуру.

Торговое море и Зеркало

Сомоец - единственное княжество, где щедрая уссурская земля встречается сразу с двумя океанами. Торговое море на севере помимо изобильной рыбалки обеспечивает торговлю с Венделем и Авалоном, а на побережье Зеркала принимают корабли из далеких Водачче и Кресентской Империи. Сомоец ведет торговлю на обе стороны и процветает на экспорте мехов, пива, золота, полезных ископаемых и строевого леса.

Города

В городах и деревнях Сомойца всегда полно путешественников из других областей Уссуры, Айзена, и даже далеких Водачче и Кастилии. Время от времени можно встретить и странника-кресента, едущего через южные земли Сомойца менять на уссурское золото редкие специи и шелка.

Свято-Андрегород

Правитель: Воевода Алик Федулов Андрегородский
Население: 40 тысяч

Самый известный религиозный центр Уссуры, Свято-Андрегород (или Сент-Андерстон для айзенских соседей) стоит в широкой долине, являющейся частью одного из немногих проходов через Драконьи горы. Его название восходит к имени одного из самых почитаемых уссурских святых, Андрея Краснодуба. Предание гласит, что св. Андрей выступил против двух лесорубов, которые рубили священные деревья Матушки. Он встал перед деревом и был убит ударом топора. После этого лесорубы сами обратились в деревья, а кровь св. Андрея пропитала дуб, сделав его древесину красной.

Неподалеку от города расположена священная роща, считается что именно в ней все это и произошло. В тени деревьев стоит небольшая каменная часовня, а рядом с ней высится дуб с красной корой и белоснежной листвой. У его подножия растут еще два дуба поменьше, оба тоже белые как снег. Гости Свято-Андрегорода почитают это место священным и хотя в часовне нет священника, она всегда поддерживается в чистоте. Считается, что проведя в часовне ночь можно обрести удачу, если расскажешь о своих снах первому страннику, встреченному наутро.

В Свято-Андрегороде также расположена Церковь Дыхания Пророка, громадное здание украшенное серебром и золотом, с разноцветными луковичными куполами. Раз в год Патриарх Уссурской Православной церкви является в город на прездник св. Ковратия-мученика, погибшего сражаясь с варварскими айзенскими племенами на заре уссурской истории. Он был канонизирован вскоре после закладки фундамента церкви и ныне является святым-покровителем сомоецкой дружины Тёмников.

Училище Тёмников высится на южном конце города, охраняя главную дорогу. Несмотря на отвесные ущелья и высокие горы, окружающие лесистую долину в которой стоит Андре-город, горные звери редко забредают сюда - местные уверены, что это тоже часть благословения св. Андрея.

Суздаль

Правитель: Богдан Хмелинкисиров

Население: 25 тысяч

Для столь влиятельного города Суздаль достаточно мал. Правит здесь простой человек из народа, что делает Суздаль костью в горле у остальных сомоецких бояр - пусть они и не могут не признать, что Суздаль дает своим крестьянам огромные возможности, благодаря обширной торговле и отличным отношениям с Кресентами и Водачке. Кое-кто считает, что Суздаль - колыбель, в которой зарождается уссурское буржуазное сословие. Водаччийская архитектура здесь преобладает над уссурской, а православных соборов примерно столько же, сколько и меньших ватичинских церквей, благодаря чему Суздаль успел немало отдалиться от традиционных уссурских обычаев.

Суздаль - родина уссурского православия, с тех самых пор как Князь Всеволод отказался от ватичинской веры и отверг учение Второго Пророка. Патриарх обитает здесь, управляя церковью из высокого собора на главной городской площади. Площадь окружена церквями и мирскими постройками, принадлежащими православной церкви, и их яркие кричащие башни являют резкий контраст с простецкими домами горожан по соседству.

В городе также базируется большая часть уссурского рыбацкого флота. Бесчисленные суда - по большей части это одно- и двухместные лодки - отправляются от причалов по волнам Зеркала, чтобы вернуться с богатым и разнообразным уловом. На суздальских верфях кипит работа, хотя здесь и нет доков для постройки больших кораблей. Гай предпочитает держать здесь отряд стелетов и пару военных кораблей, на случай внезапного налета кресентских пиратов.

Тёмники

Тёмники или Тёмная дружина, это личное войско Табулярия. Однако, в отличие от дружин других князей, это не просто бойцы - каждый из них является рукоположенным православным уссурским священником. Табулярии, Защитники Веры, всегда подходили к этому своему титулу с большой серьезностью. Лишь тот, кто способен доказать высокое мастерство с клинком и столь же высокую приверженность Святой Матери Церкви, может вступить в дружину. Каждый Тёмник - образец веры и лояльности, проверенный и благословлённый лично Патриархом, и полностью посвящает себя долгу и служению. Каждый год все кадеты, принятые в дружину Тёмников, отправляются на главную площадь Свято-Андрегорода, где Патриарх дарует им свое благословение во время празднования дня св. Ковратия (мученика, павшего во время защиты православия от новооснованной ватичинской церкви в 347 году)

Говорят, Тёмники были злейшими врагами уничтоженного ордена рыцарей Креста (die Kreuzritter), но со времен падения этой организации Тёмники заявляют, что их собственное существование в веках является прямым доказательством правосудия Теуса, направленного на подобные сборища еретиков. *Особые правила для Тёмников ищите на странице 101.*

Одесса

Оккупационный губернатор: Маркиз Алифон Валру дю Мартис

Население: 30 тысяч

Легенда гласит, что город Одесса основали не люди - Гиганты Эстермарка, также известные как фирборы. Фирборы, как говорят, были ужасающими воителями, каждый вдвое крупнее человека. Стены вокруг Одессы возвышаются на 85 футов (~25 метров), выше чем у любой другой крепости Сомойца. Воротные арки сложены из громадных каменных блоков, каждый с крестьянскую хижину величиной. Камни мостовой тоже огромные, они достигают размеров не крупного пони, а катакомбы под городом по слухам имеют почти стофутовые (~30 метров) своды. Согласно легенде, фирборов изгнал из Одессы великий сомоецкий герой Святогор Псков Муронский. Их южные братья, возможно, до сих пор ждут глубоко под горами, когда придет время вернуть город.

Одесса сегодня - прекрасный город, простой и открытый всем формам торговли. Монтегю не



стал уничтожать такой полезный порт после высадки. Небольшая часть его войск до сих пор остается здесь, охраняя город, пока Монтегю продвигается к Павлову. Порт остается открытым и торговля не прерывалась. Вендельские торговцы использовали свои связи, чтобы убедиться, что оккупанты будут поддерживать торговые соглашения между Уссурой и Кирком.

По слухам население Одессы полностью поработено монтенскими гвардейцами, но на самом деле с приходом захватчиков изменилось не многое. Из-за слабого знания уссурского языка монтенцы испытывают трудности с насаждением своих законов. Сами же уссурцы не торопятся учить монтенский. Из-за этого в городе царит молчаливая отчужденность. С самого начала оккупации город стал раем для контрабандистов и торговцев черного рынка, таскающих грузы под носом у монтенцев. Айзенские наемники являются сюда продавать свои услуги, а пираты и шпионы устраивают тайные встречи под защитой высоких городских стен. Вендельские торговцы целыми днями продают свои товары, в чем им помогают местные уссурцы, следующей по своим делам, будто никаких монтенцев нет и в помине. Оккупанты поддерживают порядок на улицах (и почти не проявляют жестокости), арестовывая достаточно неосторожных преступников, чтобы сохранять иллюзию контроля над городом. Благодаря постоянному давлению Венделя на захватчиков уссурцы могут вести относительно беззаботную жизнь.

Руины Ярлыка

Правитель: нет

Население: Неизвестно

Руины Ярлыка лежат на юге Сомойца. Давным давно это был великолепный город, над которым высились луковицы куполов, выложенные яркой черепицей, и дворец с полностью золотой крышей. Это была столица Сомойца, здесь обитали величайшие дворяне княжества - покуда не пришли фирборы. Они разрушили город, разорили землю, вырезали жителей. Что еще хуже - им был словно нипочем матушкин гнев. Позднее стало известно, что жители Ярлыка вели дела с фирборами в обмен на защиту от Матушки. Они желали свободы от воли Матушки и потому открыли фирборам ворота. Оказавшись внутри города, гиганты



Уссура

обратились против горожан, терзая и мучая всех, кого могли отыскать.

Матушка, однако, была далеко не беспомощна. Хотя и неспособная ударить прямо по Ярлыку, она надежно оградила его и опустошила окрестные земли землетрясениями и пожарами. Ее гнев до сих пор тлеет здесь и кое-кто говорит, что Могучий Фирбор и его войско до сих пор живы, запертые в городе, неспособные уйти или умереть.

Город стоит на вершине огромной горы, откуда открывается вид на угрюмые речные воды. Грозовые облака бродят вокруг, громы сотрясают горы на версты во всех направлениях. Земля тут неспокойна - она дрожит и то и дело изменяется. Те, кто пытается пройти к городу, вскоре понимают, что не могут этого сделать - путь словно изворачивается, выводя их обратно туда, откуда они пришли. Единственное, что остается неизменным - река, спокойно несущая воды через горы своим собственным неизменным путем. Мудрые путешественники знают, что следует держаться ближе к ней, не испытывая терпения матушки, приближаясь к руинам.

Прочие интересные вещи

Гаримовы поля лежат к северу от Суздаля как напоминание о вызове, брошенном православием ватиканской доктрине и о свободе уссурской веры. Тысячи памятников воздвигнуты на поле, отмечая место, где бойцы за уссурскую веру отдали свои жизни и были похоронены. Среди них лежат и кости воевод, богатырей и даже одного Князя. Их памятники отмечены лишь именами, если таковые известны - более ничем эти изваяния не отличаются. Каменная колонна отмечает вход на кладбище, на ней выбиты слова: "Всякий поднявший меч во славу Пророка займет место в Обители Его".

Это одно из наиболее почитаемых мест во всей Уссуре.



Вече

Правитель: Ставр Арьёв Владимирович Зиевский

Хоругвь: На красном щите белый медведь вставший на дыбы, в верхней трети три белых дерева на черной полосе.

Дружина: Медвежьи когти (10 тысяч)

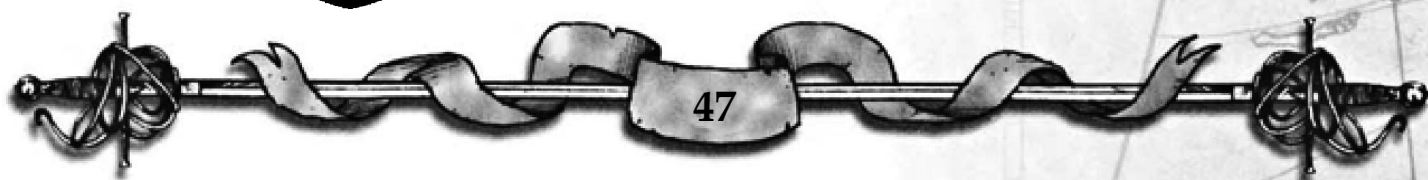
Теус отвратил от них свой лик. Быть может сейчас, быть может давным давно. Единственное спасение, доступное Вече - смерть.

Кардинал Теодоро Чьоза

Матушка это природа, а природе свойственно хищничество. Это как нельзя близко к истине в сырости и полумраке Вече. Величественные Соривгратовы горы высятся на севере, с юга подступают Большие горы, пробивающаяся сквозь которые небольшая река - единственный способ проникнуть сюда торговцам из Зеркала. Громадный и таинственный лес наполняет долины и едва оставляет место полям на севере Княжества. Камень считается здесь лучшим материалом для строительства, однако его непросто достать - на склонах гор к северу есть всего несколько каменоломен. Потому камень достается богатым и власть предержащим, остальные довольствуются древесиной.

Народ Вече исповедует православие, обещающее посмертную награду верным последователям. Веками здесь правили разнообразные тираны и даже после тысячи лет власти гаев Вече всё ещё истекает кровью, всё ещё страдает и содрогается от воспоминаний. Въехав в Вече вы ощутите, что цивилизация кончается здесь. Огражденное дремучими лесами и коварными сумрачными реками, Вече - негостеприимный и неприветливый край. В его истории хватает кровавых правителей, князей-садивов и неостановимых козарских набегов.

Вечанцы донельзя суеверны. Это последнее Княжество, принявшее православие, и порой кажется, что древние пути здесь до сих пор не забыты окончательно. И хуже всего то, что большая часть этих суеверий - чистая правда. Туман стелется по низинам Вече, слоится у подножия холмов и склонов Дымных гор, подобно одеялу упрятывая порчу и подземное зло. Там, где лес уступает место равнинам, часовыми воз-



вышаются над высохшей травой мертвые деревья. Вода здесь кислая и темная, а в кипении туч над Дымными горами не найти малейшего просвета, через который проглянула бы небесная синь. Даже в суетном Зиеве царит атмосфера натужного отрицания - люди здесь стараются не вспоминать зверства правителей прошлого, не замечать горечь, наполняющую здешнюю землю, не думать о тьме и опасностях, что бродят в здешних лесах и гнездятся в каждой тени.

Дымные горы

Вече занимает большую часть территории Соривграстовых или Дымных гор. Холодные и круглый год укрытые снегами, эти горы служат домом для одной из величайших уссурских легенд - Ромена Томича и его дочери Саски.

Тридесятое Царство

Уссурские сказания гласят, что если двигаться слишком далеко и глубоко в лесную глушь, в конце концов доберешься до места, откуда уже не вернуться. Это место зовут "Матушкиным Зевом", дверью между мирами. Тот, кто сумеет добраться до нее и двинется дальше в лесную глушь, отыщет дорогу в Муром.

Муром, называемый Тридесатым Царством или Царством за тридевять земель, это город из золота и янтаря, шпили которого упираются прямоком в солнце. Говорят, уссурские солдаты, ставшие слишком стары чтобы пробиваться еще через одну зиму, а также члены дружины гая (стелеты), павшие выполняя свой долг, находят здесь пристанище. Просто путешествуя по земле ни один герой не сможет попасть в эту обитель послежизни и никакое желание не позволит вновь вернуться отсюда домой. Подобно зачарованным владениям сидов, Муром недоступен для смертных, он ожидает только легендарных героев, которые преодолеют окружающую этот мир преграду и вкусят его щедрот.

Легенды гласят, что тот, кто отведаст здесь еды или питья, а также рискнет заснуть, навсегда станет частью муромского праздника, обреченный быть человеком днем и животным ночью, не зная кем он был раньше и почему пришел в город. Лишь сама Матушка - или быть может еще Кошачий Царь - может освободить несчастного от этой участи.

Герой Мурома - Железный Страж. Как говорят, в нем семь футов роста (~2,1 метра) и он носит доспехи черного антрацита. Он доверенный Матушки и занимается обучением её войск в Муроме, в вечных приготовлениях к битве, которая согласно легенде станет сигналом к началу конца этого мира.

Около тысячи лет назад, когда Вече было независимой державой, род Томичей правил горами железной рукой. В их каменные теремах обитали холод и полумрак, а в их подземельях скрывались всевозможные тайные ужасы. Однажды, дабы остановить наступающую орду козар, Властелин Вечанский выпотрошил тысячу своих крестьян, разбросал трупы вдоль дорог и хоженных троп, пропитав собственную землю кровью. Козары, напуганные безумцем, столь бесчувственным к собственному народу, отказались от вторжения.

Это не отвратило Томичей от утонченно садистской манеры правления. Рассказывают, что Саска пользовалась благоволением самого Легиона и купалась в крови юных дев, чтобы оставаться вечно прекрасной. Ее отец - ставший ей и мужем после смерти матери Саски - отпраздновал свадьбу великим пиром и купанием, и более тысячи крестьянских девиц были зарезаны для удовольствия юной принцессы.

Когда Матушка явилась объединить Уссуру, Ромен уже успел умереть от старости. Его дочь, впрочем, была еще жива - вместе со своим сыном Илином. Их дворец, Тара Оасулуй, в северной части Дымных гор, бурлил темной магией. Когда явилась Бабушка Зима, Саска бросила ей вызов, приготовившись призвать орды Легиона, лишь бы не склониться перед старухой.

Той ночью Матушка разобралась с темной колдуньей по-свойски, согласно крестьянским легендам вморозив Саску и ее сына в громадную глыбу льда в самом сердце гор. Эта глыба, как говорят, и стала источником дыма, непрерывно висящего вокруг пиков Соривграстовых гор.

Лес Азов

Лес Азов - самый обширный на Тейе - скрывает невероятное количество странной магии, могучих созданий, а помимо прочего является обиталищем Матушки. Это сердце всех уссурских преданий, его неизведанные дебри занимают более четверти территории Вече. Здесь можно встретить самые разные деревья, от темных вечнозеленых сосен до подобных башням дубов, простирающихся вверх достаточно высоко, чтобы полностью закрыть солнце в небесах. Это

неизведанная обитель первозданной дикости, место полное жизни, населенное самыми разными животными. Во всём Вече только здесь земля выглядит сочной и плодородной, и кое-кто осторожно поговаривает, что через Азов лежит кратчайший путь в Тридесатое Княжество. Однако горе тому страннику, что не станет уважать здешнюю мощь - забравшись слишком глубоко в пределы леса можно безнадежно заблудиться и обратиться в легкую добычу для здешних обитателей. Каждый третий из тех, кто входит под сень леса Азов уже никогда не возвращается, а лесорубы стараются не проводить в нем больше нескольких часов.

Реки Волог и Потеря

Река Волог остается скована льдом три четверти года и лишь когда начинается оттепель потоки ледяной воды наполняют ее берега. Тем не менее это основной источник для большинства ферм Вече, а также естественная граница, отделяющая “просвященную и культурную” часть северных земель княжества от “опасной и провинциальной”.

Южная река, называемая Потеря, прихотливо изгибается на протяжении многих миль через Большие горы, пока не впадает в Зеркало неподалеку от суздальского порта. Даже странникам из галленийских портов требуется прежде отправляться на восток, чтобы обогнуть бассейн Потери. Они делают этот крюк, чтобы избежать засоленных болот и летних лавин, делающих путешествие через горы южной Галлени крайне опасным делом.

Медвежье озеро

Это озеро получило свое название благодаря огромному количеству медведей, выходящих на его берега в период гона. Уссурцы могут без страха рыбачить прямо рядом с ними, до тех пор пока часть улова отправляется мишкам в подарок. Кое-кто из рыбаков утверждает, что из разговоров с медведями им удавалось вызнать ценные секреты. Другие говорят, что медведи рассказывают о древнем герое, спящем на озерном дне. Несколько легенд гласят, что Медвежье озеро наполнено слезами Матушки, пролитых от счастья во время явления Первого Пророка. Сомнительно, что хоть одна из этих историй правдива.

Города

Поселения Вече сильно вытянуты и слабо населены - большая часть местного населения обитает в одиноких избах, рассеянных по северным равнинам, а не в официальных деревнях или городах. Деревни здесь - не более, чем места проведения ярмарок и дорожные посты, отмечающие торговые пути и являющиеся местом, куда окрестные жители свозят налоги и товары на продажу.

Зиев

Правитель: Воевода Забол Максаков

Население: 55 тысяч

Зиев - самый крупный город Вече и служил его столицей во времена независимости. Нигде во всем Вече нет такого уровня развитости и культурности. В значительной степени Зиев - единственное место Вече, которое “идет в ногу со временем”, тогда как остальное княжество прочно застряло в уссурской версии средневековья.

Несмотря на свое расположение, Зиев являет собой потрясающее зрелище. Древние нумские свидетельства описывают город - тогда еще небольшое поселение - весьма цветисто, и время не заставило Зиев потускнеть. Одно из самых известных мест здесь - гробница Иванища Гостинина Сына. Говорят, он был последним истинным гигантом уссурских гор. Гробница соперничает размерами с небольшим собором и наглухо запечатана. Легенды гласят, что жена Иванища, тоже происходившая из рода гигантов, до сих пор сидит у его тела, непрестанно проливая слезы, а внутренние стены выложены золотом и серебром.

Леса к югу от Зиева продолжают на противоположный берег реки Волог, а горы на севере по слухам служат обиталищем призрака последнего Повелителя Вечанского. Удивительные, опасные и разумные животные по слухам обитают в лесах, хотя большинство путешественников современности так и не видело ни говорящих медведей, ни исполняющих желания оленей, ни даже таинственных Волков Даньегора (известных тем, что могут разрывать лошадей на части и уносить в зубах детей). Точно одно: дебри вокруг Зиева - дикое и опасное место, резко контрастирующее с золотыми куполами города.

Седьмое Море

Малайя

Правитель: Воевода Андрей Колоденко

Население: 35 тысяч

Малайя - один из основных торговых портов Уссуры - яркий процветающий город, несмотря на вечно висящий в воздухе сернистый дух, идущий от огромного засоленного болота, носящего название Мерзкая Топь. Река Потеря разбегается на бесчисленные меньшие рукава дельты, обращая все заводи Малайи в топкие песчаные ямы. Малайцы решили эту проблему оригинально - вместо того, чтобы входить в дельту, прибывающие суда швартуются к плавучим пристаням, заякоренным у границы болота. Легкие плоскодонные лодки доставляют товары и моряков к сердцу города, обеспечивают безопасность причалов и обеспечивают сообщение с затонами к югу от города.

С Мерзкой Топью связано немало легенд. Кто-то из моряков утверждает, что видел в глубинах болота блуждающие огни, другие рассказывают о призрачных голосах, говорящих на странных языках. В мутной воде совершенно точно обитают сирены, а кроме них скорее всего найдутся и другие твари, выбирающиеся из своих логовищ, чтобы безвозвратно утащить несчастную жертву в ночной мрак.

Есть и другая проблема, обитающая на улицах Малайи - Кресентская Империя активно посылает сюда миссионеров, наемников, купцов и дворян для ведения дел в порту. Культурные противоречия с Кресентами в Малайе заметнее, чем в небольшом Суздале, что приводит к напряженности, часто выливающейся в открытые уличные драки. Не так давно кресентский корабль, принадлежащий к флоту печально известного Кейред-Дина, захватил судно у пристаней и полностью разграбил его трюмы. Малайцы были в ярости и на случай возвращения в город кого-то из пиратов стража получила приказ прежде стрелять, а потом уже задавать вопросы. Это дополнительно усложнило отношения между стражей и странниками из Кресенты. Ярость готова выплеснуться на улицы от малейшей провокации.

Кулой

Правитель: Воевода Апраксия Владимировна Зиевская

Население: 8 тысяч

Кулой - небольшой городок на западной окраине леса Азов. Несмотря на малую политическую значимость, его торговые маршруты через Сомоец и к границам Рюрика служат Зиеву связью с западной частью Уссуры. Городком правит дочь вечанского Князя, она его единственная наследница и сейчас находится в большой немилости. Когда отец велел ей выйти замуж за человека вдвое ее старшего, она плюнула жениху в лицо. После этого норовистая принцесса была "сослана" сюда, пересмотреть решение.

Мера, однако, не принесла плодов. Апраксия правит мудро и проницательно, твердой рукой разбираясь с нарушителями городских законов. За два года ее правления Кулой вырос примерно на тысячу жителей, а торговля с Сомойцом удвоилась. Апраксия довольна, а ее отец кусает локти. Мужики шепчутся, что она ведет дела с Кошачьим Царем - одушевленной сущностью, обитающей в чаще леса Азов, но большинство пришлых считают, что эти слухи намеренно распространяет ее отвергнутый жених.

Не так давно город начали атаковать разбойники - дезертиры из армии Монтегю двигаются вдоль торговых путей на восток. Лишившись армейского довольствия, они вынуждены грабить ради выживания. Следом за ними явились дожди, холод и прочие напасти, посланные Матушкой, чтобы выгнать захватчиков за пределы отчизны. Воевода выставила все силы, что смогла собрать, используя свою небольшую дружину для защиты жителей, но так не может продолжаться долго. Она начала строительство надежной каменной стены, в надеждах, что такое улучшение обороны будет достаточным для сопротивления нападениям.

Подшиверск

Правитель: Лазло Магидович

Население: тысяча

Подшиверск - городок лесорубов внутри леса Азов, у самого его предела. Заготовленный здесь лес отправляется вверх по реке в Зиев, где исполь-

зуется для строительства и торговли. Также местные жители добывают пушнину в лесу и этот товар находит огромный спрос до самого Венделя. Подшиверцы - бирюки и почти дикари. Это суровые люди и жизнь их проходит в невероятно тяжелых условиях. Как результат, здесь популярны странноватые формы досуга, среди которых необычная кулачная забава, называемая "зубило". Целью в ней является не сама победа, а нанесение противнику постоянного увечья. Большинство мужчин-подшиверцев лишены глаза, кончика носа или имеют рваные уши.

Правитель города - Лазло Магидович - стоит во главе Подшиверска не по праву рождения. Его правление держится на том, что он избивает до полусмерти всякого, кто перечит ему. Оба его уха превращены в расплюснутые обрубки, носа почти нет, выдавлен один из глаз - повязку он не носит, поскольку так выглядит более устрашающим. Сейчас Лазло стареет и власть потихоньку переходит к его сыну, но старик все еще способен вбить повиновение в головы непокорных.

Прочие интересные вещи

Очертания Валаамженского замка, древней твердыни семейства Владимировичей, неясно проступают на обрыве в Дымных горах, напоминая стервятника, высматривающего свежую жертву. Хотя

он и не велик, название замка вселяет ужас в сердца всех, кто слышит его. Огромные гаргульи охраняют ущелье, ведущее к твердыне, и держаться отсюда подальше стараются как мужики, так и бояре. И все же кое-кто отваживается утверждать, что в узких башнях замка заточено нечто, чего не найти больше во всем Вече. Отсюда почти можно рассмотреть солнце.

Глубоко под замком спит его истинная владелица - Саска Томич, со своим малолетним сыном заключенная в прочный лед, запертая навек, приговоренная к вечному плену. Каждый вечер Фериот, сын Ставра Арьова Владимировича Зиевского, проходит мимо своих спящих слуг и входит в тайную дверь, которую отыскал два года назад. Он спускается в глубины горы, через переплетение коридоров, мимо рядов каменных горгулий, которые не причиняют ему вреда, и наконец оказывается в обители застывшей красоты и девственного снега. Он садится и смотрит на неземную красоту Саски, покуда хватает сил выносить ее, после чего вновь сбегает от надвигающегося безумия на поверхность.

Рано или поздно настанет день, когда он уже не сможет просто смотреть.





Религия

Уссурское православие

“Я никто”, - молвил Пророк, - “но бремя моё за всех”

Канон Истинного Пророка, XI, 23

Более чем через семь столетий после основания Первого Города и почти через полвека после колдовской сделки сенаторов, в зал Нумского Сената вошел человек и заговорил. Это был Первый Пророк, единственный из Пророков, признанный уссурским православием как истинный посланник Теуса. С его жизни (и смерти) начала существование ватицинская церковь, но когда его слово смешалось с учением Второго Пророка, Уссура отвергла ватицинское кредо и основала свою независимую религию.

Уссурцы считают, что Первый Пророк выражался метафорически, когда говорил о “тех, кто придет следом”, и имел в виду поколения человечества, которые последуют за ним и познают слово Теуса. Книга, написанная Девятью Свидетелями, известна как Православный Канон Пророка, истинный символ Уссурской веры в Теуса и краеугольный камень православия. За 1600 лет в ней не было изменено ни единого слова. Даже Иерофант Ватигина признал, что это истинные слова Первого Пророка, не забывая при этом проклинать уссурцев как еретиков за то, что они отказываются включать в священный текст главы о Втором и Третьем Пророках.

Православие также смешивает учение Пророка с легендами о Матушке. Уссурцы верят, что Первый Пророк знал о Сделке и, прежде чем отправиться в Нумский Сенат, побывал в глубинах уссурских лесов, где добрался до входа в

Тридешатое Царство. Там он отыскивал глубокую и темную пещеру, вход в которую оплетали лоза и кустарник, а вход охраняли Медведь, Кот, Волк и Орлица.

“Отступись”, - сказали ему звери, но Пророк отказался подчиниться. Прежде он поборол Медведя силой, Волка - хитростью, Кота - загадками, а Орлицу - в испытании верности, после которого крылья ее почернели от ожогов. Победенные, четверо зверей отступили в сторону, позволив Пророку войти, однако любопытный Кот последовал за ним в пещеру.

Внутри Пророк отыскивал Матушку, отдыхающую в ее вечном бдении, как и многие зоны до того. Никто на Тейе не знает, что произошло там, но после ухода Пророка Матушка проснулась и наполнила Уссуру своей магией. Был лишь один свидетель случившегося - Кошачий Царь - и он молчит. Именно поэтому коты гордо поднимают хвост трубой и именно потому взгляд их всегда столь загадочен. Им известна правда о Первом Пророке и Матушке и об их разговоре.

Однако коты молчаливы и не рассказывают историй.

Уссурцы полагают ссылки на Второго и Третьего Пророков ересью. Как и ватициники, православные верят, что Тобиас Кроткий посетил Пророка в камере, однако в отличие от ватициников, православные полагают, что его рассказ об этой встрече - откровенная ложь. Дополнение Тобиаса к Ватицинской Книге Пророков, гласит о том, как Первый Пророк поведал ему о трёх грядущих Пророках, каждый из которых придет со своей миссией и своим Словом. Уссурцы зовут его Тобиасом Предателем и сплевывают на землю, произнося это имя. Православный Канон Истинного Пророка утверждает, что помимо Тобиаса в камеру явился писец, служивший колдунам-сенаторам, которые и приказали ему поговорить с Пророком.

Согласно православному учению, Тобиас испытывал мужество Пророка, говоря, что его не сожгут, если он откажется от своих слов и склонится перед Сенатом. Первый Пророк отказался. Тогда Тобиас пригрозил убить Девятерых Свидетелей, если Пророк не подчинится - тот

всё ещё оставался тверд. Наконец, Тобиас грозился уничтожить всё, что Пророк успел создать, но тот отказался вновь.

Вернувшись из камеры, Тобиас настоял, чтобы Первого Пророка сожгли как предателя. Потом он тайно выследил и убил всех Девятерых Свидетелей. Но самым страшным из содеянного им, было иное. Он заявил, что Первый Пророк обратил его в свою веру, а журнал, который он вынес с собой из камеры, содержит последние слова Пророка, записанные когда тот обдумывал свою грядущую смерть. Сменив имя на Матфей, он создал Книгу Матфея, где провозгласил о трех пророках, что грядут, исказив веру в Теуса и отклонив её от начального направления.

Таким образом уссурская православная церковь настаивает на своем статусе последнего прибежища истинного учения Пророка, свободного от последствий предательства и обмана Тобиаса. Во время коронации первого Патриарха, Князь Рюрицкий провозгласил: “И да обратится Суздаль новой Нумою, и да начнется нескончаемая эпоха веры и славы, что живут в уссурских сердцах”.

Пророк Легиона

Согласно уссускому православию, следом за Истинным Пророком придет еще лишь один. Его явление будет знаком того, что миру приходит конец. Уссурцы называют его Пророком Легиона, а ватичникам он известен как Четвертый Пророк. Обе церкви располагают разоблачительными текстами о нем - он вестник прихода Теуса и принесет отмщение за смерти остальных Пророков, согласно ватичинскому канону. Для уссурцев он - Десница Легиона, начало конца и падения человечества.

Пророк Легиона, гласит православный канон, скажет своё слово перед великой войной. Старые учения падут перед новыми, а земли людские разделят великие державы. Печати Теуса будут отперты и бесчисленные темные тайны откроются. Уссурцы видят в Пророке Легиона пламя и разрушение, конец мира и возвраще-

ние Легиона и сынов его. Православные не любят тех, кто приближает приход Четвертого Пророка и готовы проложить свои жизни на то, чтобы предотвратить исполнение подобных пророчеств. Всё существование уссурского православия посвящено поиску и уничтожению любых следов Четвертого Пророка, дабы избежать плачевного итога.

Вера и слава

В годы становления уссурского православия церковь служила одним из немногих факторов, объединявших Князей. Сомоец был обращен в новую веру полностью, вскоре за ним последовал Рюрик. Когда вера Пророков распространи-

лась дальше, в Вече, Молину и Галлению, стремительный переход от старых верований к новым вылился в волну строительства церквей по всей Уссуре. К 600 г. АУ практически в каждом из основных городов к северу от Зеркала имелся хотя бы один собор, а все пять Князей сменили веру. В дальнейшем политическая структура Уссуры не раз претерпевала изменения, но православная вера оставалась непоколебима.

Во главе уссурского православия стоит Патриарх, во многом схожий с ватичинским

Иерофантом. Первым Патриархом был Илларион Белафуст Псков, отринувший мирское имя, восходя на святой престол как Праведник Первый. С тех пор еще три Патриарха носили имя Праведника, следуя его примеру унификации и перерождения. Праведник Первый провозгласил, что каждый Князь будет помогать ему, назначив двоих понтификов (аналог ватичинских кардиналов) в своих владениях. Ниже понтификов стоит множество младших священников и монахов, рассеянных по всей стране и основным городам княжеств.

Православная церковь делает попытки поставить духовных лидеров выше Князей, увеличив власть Патриарха. В нынешней политической ситуации церковь надеется установить сильное

Православие и козары

В 1334 году св. Сергей Радонежский оставил свой монастырь в Зиеве ради великой цели - принести козарам свет православной веры. Это заняло более сорока лет, однако в 1381 году предводитель козар северной Молины явился во главе своего семейства и всего племени в Зиев, чтобы официально креститься в православие. С тех пор, хотя большинство козар лишь на словах верны Патриарху, они способны проявлять горячность наравне с самыми фанатичными уссурцами, если дело доходит до вопросов веры и Первого Пророка.

клерикальное правление. В Уссуре предостаточно тех, кто с радостью передал бы власть гая Патриарху и церковь старается использовать эти склонности к своей вящей пользе.

Православная церковь закладывает строительство величественных храмов и монастырей в ватиканском архитектурном стиле. Монастыри играют в Уссуре весьма заметную роль. Важнейшая их функция после духовного наставничества - обеспечивать базовое образование как простолюдинов, так и дворянства. Кроме того монастыри ведут хронику всех заметных исторических событий в жизни народа Уссуры. Уссурские монахи переводят знаменитые литературные труды на родной язык и распространяют знание о различных теологических, исторических и художественных произведениях. Даже сегодня летописи уссурских монастырей являются самым надежным источником информации как о уссурском православии, так и о ватиканской вере, неизменным и нетронутым в веках.

Старые пути

Хотя большинство уссурцев исповедуют православие, их вера часто противоречива и сложна для понимания. Те же мужики, что еженедельно посещают соборы, где от всего сердца молятся, могут порой шептать имена древних богов - называя их, к примеру, святыми или ангелами. Чистое поклонение природе, Матушке и самой земле, до сих пор существуют в Уссуре, особенно в горах Вече, Галлении и у северных границ Молины, процветая наравне с православием.

Древняя вера

Матушку почитает и православная церковь, и мало кто из священников может продемонстрировать недостаток икон, изображающих Первого Пророка и Матушку на своих алтарях. Они полагают ее частью православия, благодаря ее встрече с Пророком в годы его странствий. Православные священники редко порицают поклоняющихся ей - если при этом они в равной степени почитают Теуса и его Пророка.

Множество изображений Матушки периода ранней веры до сих пор можно отыскать и не все из них Патриарх одобрил бы с готовностью. На них молятся тайно, зачастую прикрываясь православ-

ной верой, а то и те, кто вообще не следует православному учению. Путешественники из других стран могут наткнуться на отголоски языческой веры, всё ещё обитающие в неизученных или малоцивилизованных мужицких поселениях вдали от прогрессивных Павлова и Зиева.

Цари Зверей

Древние сказания гласят о четверых верных слугах, сопровождающих Матушку, когда она ходит по землям Уссуры. Хотя их духовные облики давно переданы смертным, истинные формы слуг до сих пор бродят по великим лесам и равнинам Уссуры и, согласно легендам, правоверный уссурец может призвать их ради помощи в пути.

Первая из них - Жар-Птица, Орлица, отказавшаяся от полетов чтобы защищать Матушку. Она вызвала Первого Пророка на состязание верности, чтобы он доказать чего стоит, и проиграла. За ее труды и любовь к Матушке, древняя старица даровала ей огненные крылья и свободу. Жар-Птицу до сих пор время от времени можно увидеть в Галлении и Катае, хотя с последней подтвержденной встречи миновало уже немало лет. Матушка передала духовную оболочку Жар-Птицы роду Рязановых, чтобы они



могли перенять ее верность и непреклонность. Из-за жертвы, принесенной орлицей, Матушка назвала Жар-Птицу первой среди всех своих слуг, самой любимой и достойной.

Второй из слуг Матушки, первый из зверей земных, это Волк. Первый Пророк победил его в испытании хитроумия, так что Волк считается духом ума и жульничества. Его поминают мужики, когда ищут способ перехитрить жадных бояр, кроме того он часто появляется в легендах о тех, кому вечно хочется еще немного серебра, что в конечном итоге и приводит их прямоком в пасть Волка. В православной традиции Волчий Царь известен под именем св. Окама Волка, но для крестьян он остается Великим Фенрисом Рюрика, духовная форма которого перешла к самым могучим из Князей, чтобы они могли поддерживать матушкина гая.

Третий из зверей - великий Медведь, поверженный Пророком в состязании силы. Олицетворенное упорство, туго соображающий Медведь все же почитаем как прямолинейный владыка и защитник дремучих лесов. Азов считается его вотчиной и охотящиеся здесь мужики всегда оставляют часть добычи, чтобы унять его гнев. В православии Медведю соответствует фигура св. Уссурия, покровителя Зиева, по преданию воздвигнувшего городские стены в единый день. Духовный облик Медведя принадлежит Князю Вече, сердца Уссуры и области, в которой находится лес Азов.

Последний из слуг Матушки - Кошачий Царь, самый нелюдимый и молчаливый из всех Царей Зверей. Он ходит в одиночестве и только сам выбирает редких спутников, редко приходя на помощь странникам. Если это все-таки случается, он ожидает достойной оплаты своей службы, порой забирая у путника всё, чем тот обладает, а подчас и больше. Он - дух секретов и безмолвия, единственный, кто владеет тайной беседы Матушки и Первого Пророка. Он является в облике черного кота, но может становиться человеком по собственному желанию. Существуют сказания о том, как Кошачий Царь соблазнял самых разных дев, от королевы Элейн до китайской императрицы.



Культура

Лишь небольшая доля культурного наследия Уссуры происходит от Нумы и её предшественников, и страну практически не затронуло развитие Ватичинской церкви. Среди факторов, оказавших влияние на Уссуру, есть как соседство с далёкими Катаем и Кресентой, так и преграды из снега и льда, препятствующие путешествиям. Обособленная и отдалённая, Уссура полагается только на себя и благодаря помощи Матушки не нуждается в посторонней помощи.

Рацион

Уссурыцы питаются тем же, что и жители оставшейся части Тейи, хотя климат страны не способствует овощеводству. Они выращивают большое количество зерна, в особенности злаковую крупу под названием «каша». Гриммак, краснозёрная пшеница Молины, названная так, потому что зрелые колосья приобретают густо-багровый цвет, используется в Уссуре для выпечки «кровавого хлеба». В прибрежных поселениях основным продуктом является рыба. Рыбаки озера Бдения ловят стаи крошечных рачков-эпишур, которых они запекают в пирожки, считающиеся деликатесом. Красное мясо является редкостью, но высоко ценится. Уссурыцы разводят коров, но ценят их скорее за молоко, чем за мясо. Практически в каждой семье держат козу. В Уссуре всегда много свежей талой воды и жители страны готовят множество алкогольных напитков: традиционные разновидности водки, ряд сидров и бренди, а также особенно отвратительное козарское пойло из козьего молока.

Архитектура

Большую часть истории Уссуры архитектура

этой страны разделялась на две группы: религиозную и практическую. Здания, построенные для практических целей, служат только одному или двум поколениям и часто строятся из глины и земли, или же брёвен и деревянных настилов. С другой стороны, религиозные постройки главным образом сделаны из камня и построены так, чтобы выдержать поступь веков.

Мужики редко возводят строения, за время существования которых сменяется более двух поколений, что соответствует циклу смерти и возрождения Матушки. Многие крестьянские постройки Уссуры делаются из глинобитного кирпича. Дерево и камень используются там, где они имеются в наличии, если лес позволит это людям. В городах Уссуры используются строительные техники, применявшиеся в древнем Рюрике и Нумской Империи. Улицы длинные и прямые, с небольшими отклонениями, а терема стоят вдали от городской суеты и шума. Стены разграничивают участки, а некоторые дороги вымощены булыжником, чтобы весной не превратиться в грязь. Большинство городских построек сделаны из дерева, а крыши покрыты дёрном или черепицей, но величавые каменные терема и храмы возвышаются над более мелкими домами и лавками. В целом города в Уссуре более красочны, чем в оставшихся частях Тэйи. Крыши и стены домов сияют ярче самоцветов, а в торговых кварталах можно увидеть разукрашенные иконы. Луковичные купола сверкают на зимнем солнце, а многие церкви в Сомойце и Рюрике щедро украшены сусальным золотом.

Храмовые постройки

В течение веков церкви были единственными зданиями, возводившимися из камня, и сейчас являются практически единственными памятниками архитектуры, сохранившихся в веках. Основные черты храмовой архитектуры Уссуры сложились довольно рано, примерно в XI веке. План церкви имеет форму равностороннего креста, стены высоки и практически не имеют окон. Острроверхие крыши и луковичные купола венчают здание.

С объединением Уссуры черты зарубежной архитектуры начали проявляться в храмах с развитием торговли с иноземными государствами.

Первым образцом такой иностранной работы – грандиозный Успенский Собор, построенный в 1479 году водаччанским архитектором Пресклавом Фьорованти. Говоря в общем, церковь сочетает традиционные особенности уссурской архитектуры с классическими водаччанскими пропорциями. В течение долгого времени считающийся совершенством культового искусства Уссуры, собор служит образцом для бесчисленного множества подражаний по всей стране.

Искусство

Уссурцы всегда сохраняли языческую веру в духов природы, даже после того, как приняли слово Первого Пророка. Эта двойственность побудила народ к поиску путей сочетания двух верований. Один из способов изображения единства веры проявился в иконописи, виде искусства, существовавшем ещё до возвышения Нумы. Изображение нынешних православных святых в старом стиле, часто вместе со знаками и символами древних верований, обозначает непрерывность веры в обеих религиях Уссуры, определяющих её уникальное мировоззрение.

Иконопись

Традиция иконописи, распространившаяся по всей Уссуре, происходит из культуры Рюрика. Она зародилась как ответвление традиции мозаики и фресок древних церквей Рюрика, с каждым из новых поколений приспособливая их цветистые стилизации. Подобного вида искусства нет больше нигде на Тейе, это наследие Уссуры. В первые века уссурского православия в церкви был поднят вопрос о том, являлись ли культовые изображения дозволенным обыкновением или же кощунственным идолопоклонством. Хотя на использование изображений не наложили запрета, было проведено существенное разграничение между искусством, служащим для изображения действительности, и искусством, целью которого является духовное созерцание. Определённые виды равновесия и гармонии стали восприниматься как проявления божества.

Уссурские иконы не стремятся к точному изображению физического пространства или человеческой внешности. Они в высокой степени каноничны, очень сложны и неправдоподобны.

Иконы предназначены для того, чтобы способствовать созерцательной молитве и постижению внутренней гармонии. В конце концов, силы Теуса и Его Пророка выходят за пределы человеческого разума; таким образом и уссурская икона переносит зрителя туда, где мир предстаёт неуловимо иным – возможно, видимым очами Теуса. Картины представляют фигуры в их двухмерном небесном облике, а не в естественном образе. Часто художники используют обратную перспективу, чтобы выделить ключевую фигуру композиции, а не отвлекать зрителя на то, что затерялось в глубине картины: свет исходит только от изображённого святого и потому он не отбрасывает тени.

Раскрашивание яиц

С незапамятных времён яйцо являлось предметом религиозного поклонения. В Уссуре издревле существовало искусство раскрашивания яиц, известное как «писанка». В уссурской православной традиции цветное яйцо является одним из главных символов весны. Почитание цветных яиц перешло в традицию раскрашивания и дарения цветных яиц в первый день весны. Обычно яйца-писанки обильно разукрашены двумя, тремя или четырьмя цветами и часто покрыты декоративными рисунками или узорами. Эти узоры и знаки хорошо известны по всей Уссуре и сами могут служить условными знаками. Такие знаки редко передают тайные сообщения (иные, чем желание молодого человека посвататься к девушке), но можно использовать писанки для передачи простых знаков и идей.

Более редкий вид писанки называется «крашенка». Крашенки – это яйцеобразные произведения искусства, обычно сделанные без использования яиц. Некоторые из них – проколотые яйца, затем наполненные сладостями, или же яйца, вырезанные из дерева или стекла. С недавних пор крашенки начали делать из драгоценных металлов, таких, как золото, и многие из этих яиц так сложны, что представляют собой крошечные корбочки с движущимися частями, часовым механизмом или невероятно искусными рисунками, скрытыми под золотой скорлупой.

Мастер Леон Иванов Батист создал три наиболее известных крашенки в память о коронации

гая Петра II в последние годы XIII века. Первая, подарок Императрице Преторе Рязановской, была ярко-алого цвета, а внутри неё находилась миниатюрная копия императорского экипажа. Хотя яйцо было утеряно, до наших дней сохранилось множество его описаний. Второе, называемое Сердцем Князя, до сих пор находится в большом дворце Екатерनावы. Это самозаводящиеся настольные часы в виде яйца-писанки, которые тихо отбивают мелодию каждый час. У крашенки есть защёлка, расположение которой известно только членам королевской семьи Новгородовых. Под действием этой защёлки яйцо раскрывается и внутри можно увидеть яркую фигурку петуха, украшенную драгоценными камнями. Последнее яйцо, названное Окна Дома, было сделано из чистого золота, и на внешней стороне были вырезаны и нарисованы лица всех гаев, правивших страной до Петра. Внутри яйца находится сфера, открывающаяся при помощи маленького золотого ключика и заключающая в себе символы православия, оплетённые ветвями миниатюрного серебряного дуба.

Денежная система

В Уссуре нет официальной денежной системы, большинство жителей до сих пор осуществляет обмен на бартерной основе или же пользуется зарубежной валютой при торговле с иностранцами. Тем не менее, во многих областях используется золотая монета, известная как «гривна», древняя валюта, ценность единицы которой приблизительно равняется оплате одного месяца труда в Уссуре. Общепринятого образца гривны никогда не существовало, и в каждой провинции и области монета обладает своим видом. Некоторые вендельские торговцы предлагают курс обмена, составляющий примерно одну гривну за десять гильдеров, но такие монеты редко бывают в ходу за пределами Уссуры.

Мужицкая одежда

В холодной Уссуре одежда более тяготеет к практичности, чем к красоте, за исключением праздничных дней. Обычно незнатные женщины носят рубашку, юбку и простой передник, прикрывающий юбку. Передники могут быть украшены искусной вышивкой (большинство юных девушек учится вышивать, тренируясь на

своих передниках) и носят разные названия в зависимости от формы и местности. Большая часть одежды ткётся из льна, пеньки и шерсти.

Мужской костюм проще, он состоит из длинной или короткой (в зависимости от местности) рубахи и штанов, которые также могут быть узкими или довольно широкими – в зависимости от местности и профессии мужчины. Обычно мужики носят плетёный или кожаный пояс, на который они вешают свои рабочие инструменты. Зимой как мужчины, так и женщины носят тёплое верхнее платье из плотной ткани или искусно отделанные бурки из овечьей шкуры.

Подарки

В уссурских обычаях есть великое множество поводов для подарков, и жители страны часто обмениваются сувенирами и другими небольшими предметами. Уссурцы дарят подарки гостям, тем, с кем хотят вести дела, и раздают сувениры, чтобы показать свою щедрость. Это коренная традиция, а приезжие, не следующие ей, делают это на свой риск и страх. Множество раз послов выгоняли с приёма в доме боярина только за то, что они не делали подарков хозяину или его родным в знак признательности. Самые подходящие подарки не отличаются особой редкостью или ценностью: это рисунки с видами родных земель, небольшие статуэтки из фарфора или полудрагоценных камней, предметы домашнего обихода, такие, как ножи или кухонная утварь, детские игрушки или одежда, книжки с картинками и любые полезные вещи. Подарки также делают для того, чтобы умаслить: например, побудить кого-либо обратить внимание на деловое предложение. Многие уссурцы дарят подарки, таким образом прося кого-либо принять их у себя вечером – своего рода обратное приглашение.

Законы

Уссурцы очень серьёзно относятся к вопросам права и преступники редко остаются безнаказанными. «Правда», законы уссурского народа, просты и прямолинейны, их чтят в каждом городе и провинции. Хотя пять княжеств имеют дополнительные законы, а правители провинций делают дополнения к «Правде» по мере необходимости, основные законы Уссуры широко известны и неизменны. Кроме того, смертная казнь до сих пор распространена в Уссуре – в

большинстве городов можно увидеть виселицу, а во дворе каждого здания суда, даже в деревнях, стоят плахи. Нарушители законов в Уссуре должны иметь в виду, что о наказании им будут напоминать шрамы и рубцы.

Суеверия

Магическая сущность Уссуры не имеет лица, но те, кто нарушают правила Матушки, оказываются раздавлены в точности так же, как те, кто вызывает гнев кого-либо из Неблагих Сидов Авалона. В Уссуре все растения являются частью Матушкина леса. Если вы заблудитесь в одном из лесов, вы можете оказаться в любой части страны, в десятках или сотнях миль от того места, где вы начали свой путь. Деревья шумят на ночном ветру, и сойдя с тропы путник почти неизбежно сойдётся с пути. Это не простое крестьянское суеверие – это суровая действительность. Земля Матушки волшебна, её народ – деревья и животные, обитающие в лесах и горах, находясь в ожидании очередного простодушного гостя. В сельскую местность до сих пор забредают Заложники – потерянные души тех, кто пошёл в лес, потерялся и так и не вернулся. Пекло, земля мёртвых, лежит в Дымных Горах, скрытая от пытливых глаз смертных. Порою духи покидают Нижний Мир и ищут в горах путника, которого могут обречь занять их место в жерле Пекла. Если это им удастся, дух получает свободу, а несчастный смертный больше никогда не вернётся в землю живых.

Будь осторожен с тем, во что ты веришь. Матушка слышит все.

Уссурские праздники

Чтобы жить в согласии со сложным сверхъестественным миром богов и духов, древние уссурские племена создали систему молитв и ритуалов. С развитием культуры сформировался календарь времён года, праздников и обрядов. Ритуалы были связаны с временами года и сельскохозяйственными мероприятиями и их соблюдают так же, как тысячу лет назад.

Год начинается первого прима. Празднования Нового Года (Время Теуса) длятся целых двенадцать дней и всё это время продолжают гулянья и пиршества. В древние времена двенадцать



Уссура

дней Времени Теуса были известны как Матушалии, празднества в честь Матушки и её одиннадцати детей. Православная церковь ратифицировала этот праздник, сделав его торжеством, посвящённым и Матушке и Теусу.

Самый большой языческий праздник – это Масленица, дикое, неистовое приветствие весны, со всем, что это подразумевает, в ходе подготовки к новому посевному сезону. Церковь принимает меры для того, чтобы прекратить празднование Масленицы с его буйными кутежами, но пока ей не удаётся искоренить эти обычаи. Другое крупное языческое празднество проходит в ночь Летнего Солнцестояния, это большое торжество, совмещённое с молитвами Матушке и просьбами о хорошем урожае.

На Зимнее Солнцестояние уссурцы не ложатся спать в самую длинную ночь года. Вместо этого они зажигают большие костры и обходят деревню с факелами, играя на музыкальных инструментах. В народе бытует поверье, что если человек заснёт в эту ночь, его поглотит Двоерост, дух сумерек. Унесенный Двоеростом уже никогда не проснётся и не увидит прихода солнца.

Последний из важных уссурских праздников – Громов День, посвящённый Перуну, древнему богу грома. В отличие от иных уссурских празднеств, Громов День наполнен печалью и страхом. В этот день принято усердно молиться и приносить в жертву плоды и игрушки. Громов День умиротворяет Перуна, поскольку урожай только поспел и любой несчастный случай или дурная погода могут погубить его еще до жатвы. Православная церковь преобразовала Громов День в День Святого Ильи, который отмечается (обычно посредством печальной и торжественной процессии, проходящей через центр города) два-

Фидели

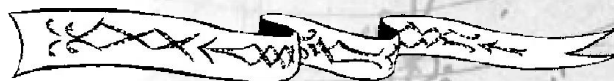
Уссуру населяет широкое разнообразие этнических меньшинств, и все они (более или менее) объединены под знаменем гая. Лишь две группы отвергают преобладающий культурный стандарт, оставаясь верны своим древним верованиям и традициям. Первые – дикие козары, описанные на стр. 40-41. Вторые куда менее жестоки, но столь же фанатичны в отстаивании своей независимо-

сти. Сами они зовут себя тибестами, уссурцы же называют их фиделями. Это вечные бродяги, ярко изукрашенные таборы которых можно повстречать от самых Драконьих гор до Огненной Стены Катая. Вся Уссура знает их веселую музыку, акробатические выступления, передвижные карнавалы и непостоянную натуру. Впрочем, поверхностный взгляд позволит немного узнать о живой культуре этого народа.

Никто толком не знает, откуда пошли тибесты, в том числе это неизвестно и им самим. Они заявляют, что явились с острова посреди Зеркала, бежав от древней войны, но этому нет никаких доказательств. Точно известно лишь одно – чуть больше трёхсот лет тому назад разрозненные группы таинственных смуглых иноземцев принялись колесить по дорогам и полям Уссуры. Ходя среди местных жителей они все же оставались чужаками. Первые упоминания о них были зафиксированы в Сомойце, в 1329 году. За минувшие века их называли по-разному. Кое-кто зовет их “лудильщиками”, пренебрежительно принося их на самом деле великое мастерство в кузнечном и мастеровом деле. Склонные критиковать других называют их “бродягами” за их кочевой образ жизни. Более романтичные натуры зовут их “странниками” и это название больше всего нравится самим тибестам.

Последние три века были для фиделей бесконечной чередой недоверия, неприятия и непонимания. Предвзятость и нетерпимость встречает их повсюду. Западные народы полагают их опасными преступниками, за которыми нужен глаз да глаз. Только в Уссуре им позволено по-настоящему благоденствовать, но даже здесь на них поглядывают с жалостью и презрением. Из-за этого встретить фиделей за пределами владений Матушки весьма затруднительно.

Фидели отказываются говорить о своих мертвецах, ограничивая беседы о своей истории недавним прошлым. Почти с самого своего появления в Уссуре они известны особыми отношениями с Матушкой. Уссурцы не-фидели (гаджо) порой смотрят на них с завистью, поскольку множество Странников со всей Уссуры часто навещают Матушку.



Вицы

Существует четыре основных клана (или вицы), странствующих по Уссуре, и около дюжины, раскиданных по другим странам. Самый влиятельный и известный клан это вица Басулде. У них также самый крупный табор на всей Тейе. Традиционный маршрут Басулде пролегает через северную и западную Уссуру, а порой захватывает и восток Айзена (с самой Войны Креста они держатся от Айзена подальше). Басулде сильно увеличили свои ряды на прошедшие десять лет и обычный большой табор превратился в весьма основательный караван повозок. Часть новоприбывших без сомнения принадлежали ранее к меньшим вицам и присоединились к крупному клану ради безопасности. Другие - бывшие гаджо из деревень, разрушенных во время войны в Айзене. Независимо от источника новичков, за прошедшее десятилетие вица разрослась почти вдвое. Басулде, впрочем, знамениты не только многочисленностью, но также своими музыкантами. Приезд Басулде может привнести атмосферу праздника даже в самый строгий и чопорный город.

Вица Курара когда-то занимала точно такое же место в западной Уссуре. Как и Басулде, они часто отправлялись в Айзен, но во время Войны Креста оказалось, что в этих местах их нейтралитет ничего не значит для обеих сторон конфликта. Они бежали в безопасность соседней Уссуры, принимая беженцев и поклявшись более не вступать на пропитанную кровью айзенскую землю. Курара известны как великие кузнецы, в мастерстве почти сравнимые с оружейниками Кастилии.

Вица Мунит странствует по югу Уссуры. Если Басулде это прежде всего публичное лицо всех фиделей, то Мунит олицетворяет их таинственную и скрытную сущность. Бояре считают их наиболее раздражающими из всех таборов, поскольку никто не может предсказать, где они вынырнут в очередной раз. Их табор может стоять неделю в суздальских лесах, а потом объявиться перед воротами Свято-Андрегорода. Кое-кто считает, что они пользуются Порте, но люди с минимальными познаниями в природе магии опровергают это мнение как абсурдное. Остальные фидели утверждают, что Мунит просто знают, где им следует быть. Кое-кто из уссурцев недобро шепчется о "силах", которыми обладают Мунит, но со всеми, кто берется это расследовать, обычно случаются несчастья.



Наконец существуют еще Урсари. Вица Урсари может и не так многочисленна, как Басулде, или устрашающа, как Мунит, но по всей уссуре эти фидели известны своими укротителями животных. Слухи утверждают, что хранитель зверинца монтенского Императора в Шарузе происходит из клана Урсари. В краю, жители которого известны своей близкой связью с природой, Урсари ближе всех общаются с животными, уступая лишь магам Переёма. Во многих вицах имеются дрессировщики и большая часть из них учились у Урсари.

Обычаи и традиции

Вайю

"Вайю" - слово, которое фидели используют для обозначения понятия традиции. В то же время это и религия, и философия, и свод законов. Положения вайю устанавливают ритуалы для каждого важного события в жизни фиделя. Довольно сложно объяснить, что входит в вайю. Несмотря на демонстрируемую фиделями фанатичную приверженность вайю, сами эти правила могут быть невероятно гибкими. Если ватичиник спросит фиделя о вайю, ответом будет, что это всего лишь особый способ, которым фидели славят Пророков. Если тот же вопрос задает православный, ему ответят, вайю основаны на учении Первого Пророка и уважении к Матушке. При этом оба ответа вполне могут оказаться правдой, просто в каждом присутствует осмотрительная практичность.

Фидели полагают правду, так ценимую гаджо, не слишком важной штукой. Гаджо находят какой-то факт, отмечают все, чему нет абсолютного доказательства, и объявляют этот факт истиной. Фидели же не признают существования однозначных истин. Фидель может встать и гордо заявить: “Я конокрад!”, хотя на самом деле в жизни не украл ни одного коня. И всё же одного его заявления уже достаточно, чтобы сделать это правдой.

С такой точки зрения любое утверждение является истиной. Первый Пророк был единственным Пророком Теуса. Третий Пророк указал единственный путь к спасению. Ватичинство - единственный судья воли Теуса. Человеку неуместно судить божественное. Все эти утверждения кем-то почитаемы за истину, а значит, согласно доктринам фиделей, истинны для всех.

Хотя кое-кто и может посчитать такой взгляд на мир привлекательным, среди гаджо это рождает повсеместную недоверчивость. Если фидель-ювелир говорит покупателю, что продал ему браслет из чистого золота, а покупатель верит ему, с точки зрения фиделей это значит, что была сказана правда. Если же покупатель не поверит, это всего лишь будет означать, что ювелир “очевидно, ошибся”.

Руководство

Почти никто во внешнем мире не знает, что общество фиделей матриархально. Фидели всячески поддерживают эту тайну, демонстрируя гаджо мужчин в качестве своих лидеров, пока женщины правят таборами из-за кулис. Вадины - представители таборов - обычно мужчины, но они редко принимают важные решения. Наравне с остальными мужчинами они разведывают путь, охотятся, читают и оставляют путевые знаки и следят за прочими мелкими повседневными делами. Санаты - обычно это женщины преклонного возраста - занимаются более глобальными вопросами: когда табору остановиться или двинуться дальше, где осесть на зимовку, а также важные вопросы взаимодействия с гаджо.

Такое разделение власти между вадинами и санатами существует с незапамятных времен. Саната почти всегда женщина - в очень редких случаях этот титул может оказаться у мужчины. Иногда она целительница, или даже живанти (своего рода шаманка

или ведьма), но неизменно одарена лидерскими талантами. Она принимает важные решения за весь табор, оставляя вадину заниматься деталями. Саната может спрашивать совета у других, собирая разные советы. Вадин почти всегда является частью такого совета, поскольку именно он и другие мужчины чаще контактируют с гаджо. В сложные времена каждый из членов вицы имеет право голоса - даже неженатые и дети. Может пройти голосование, но о демократии речи не идет - решение остается полностью за санатой. Саната, принимающая плохие решения, не долго задерживается на своем месте, поскольку ее власть держится исключительно на авторитете и готовности остальных следовать ее распоряжениям.

Помимо управляющих функций саната занимается разбором конфликтов между членами вицы. По вопросам законности она обращается к вайю, а когда у традиции нет ответов, должна полагаться на собственное понимание справедливости. В жизни фиделей нет места мстительности, это считается нездоровым и опасным для вицы. Справедливость, однако, другое дело, и если кто-то ищет суда, он его получит.

Если конфликт внутри вицы перерастает в жестокое противостояние, саната может воспользоваться всей полнотой своей власти и изгнать кого-то из непримиримых врагов из вицы, после чего ему остается скитаться в одиночестве или присоединяться к другому табору. Остальные фидели после этого прикладывают все силы, чтобы расколоть конфликтующие группы. К счастью подобные столкновения редки.

Свобода и долг

Фидели ценят свободу, но расценивают ее одновременно и как сокровище, и как нелегкую ношу. Свобода фиделей означает, что они могут жить как им заблагорассудится, но должны всегда думать о последствиях своих действий, в том числе тех, которые являются нарушением законов страны, в которой они находятся - речь, к примеру, идет о воровстве. В этом заключается выбор нелегкого и опасного пути свободного фиделя и порой это вступает в прямой конфликт с другой важной ценностью - долгом.

Высшее проявление долга - жертва одного во имя сохранения свободы вицы. Следующие по значе-

нию - брак и родительские обязанности. Эти действия считаются лучшим делом в жизни, гарантируют безопасность душе и носят название пути благоразумного, или пути мудрости. Фидели учат своих детей, что жизнь помнит твой выбор, а любой выбор имеет массу последствий. Тщательный анализ причин и возможных последствий, работа с товарищами, товарищество и семейственность накрепко вбиты в их головы.

Долг фиделей заключается также в помощи нуждающимся, что является неплохим способом возвращать стране, в которой находится табор, долг за любые свободы, ощутимые или нет, которые получают фидели. Фидели гордятся своим гостеприимством и щедро делятся своими скудными припасами со странниками, нуждающимися в этом. Они верят, что любые действия в жизни рано или поздно вызовут отклик, а равновесие всегда восстанавливается. Такая шкала отражает действия как отдельных людей, так и целых народов или компаний. Воровство фидели расценивают как взятие чего-то на время, чтобы завтра или многие годы спустя, вернуть ценности, быть может даже с процентами.

Жизнь в таборе

Фидели ведут кочевую жизнь и в таборах существуют уникальные способы добывать ежедневно потребное. В пути табор ведет себя тихо, что позволяет охотиться не останавливаясь. Обосновавшись где-нибудь на долгое время, табор отправит охотников расставить ловушки на зверя. Дорога всегда находится под бдительным присмотром, с опасностями и угрозами разбираются быстро.

Остановившись на месте, табор быстро создает вокруг праздничную атмосферу. Фидели обожают музыку и часто играют на инструментах, как для своего развлечения, так и ради привлечения внимания гаджо. На музыку приходят посторонние и она же заставляет их уйти, когда слишком утомляет. Остановившийся табор дает представления, устраивает игрища, спонтанные концерты для гаджо. Также находится место для мастеровых, таких как кожевники, дубильщики, плетельщики и кузнецы. Из-за постоянного потока людей и животных, лагерь быстро становится грязным. Фидели ничего не делают с этим, поскольку благодаря грязи гаджо стараются держаться на расстоянии. В противоположность музыке, цветным вагонам и грязи на земле, в шатрах самих фиделей царит тишина и чистота и в

них с легкостью нашел бы спокойное прибежище самый придирчивый и аскетичный священник.

Брак

Свадьба, пожалуй, самый важный праздник в жизни фиделя. Только вступившие в брак имеют право голоса в делах вицы. Это не значит, что неженатые не могут высказываться, просто статус часто обесценивает их голос. Браки у фиделей часто совершаются по договоренности, а если детям еще не исполнилось десяти лет, проводится церемония помолвки вместо официальной свадьбы. После помолвки обе семьи строят для новой пары отдельный фургон. Ухаживание и договоренность о свадьбе невозможны, если у жениха или его семьи не найдется пары лошадей, готовых тянуть фургон. Споры о свадебном договоре могут занимать весь табор в течение нескольких месяцев. Конечно, фиделя не могут принудить к браку против воли, однако чтобы голос его был услышан, зачастую требуется немало потрудиться. Фидели женятся на всю жизнь - оставить своего супруга, по любой причине, считается "прастлю" - бесчестьем. Если муж обижает свою жену, ее отец может явиться и забрать ее обратно, но это требует особого разбирательства. Скорее всего будет организован суд, обычно чтобы урегулировать с семьей жениха убытки от потери невесты. Фидели стараются выбирать пару очень внимательно, чтобы не столкнуться с недоверчивым отцом, который в будущем может обратиться к этой процедуре.

Смерть

Для фиделей любой аспект жизни является поводом к празднику, и смерть не исключение. Обычно они кремируют тела и отмечают несколько "пачив" - праздников смерти - через три, шесть и двенадцать месяцев после смерти. Близкие рассказывают истории о жизни "мулангро" (почившего), вспоминают его достижения и постепенно раздают его добро тем, кто желает снискать славу, владея подобными предметами. Через год любое оставшееся имущество должно быть сожжено. После этого фидели больше не вспоминают мулангро - в противном случае он может вернуться призраком - "муло".

Гаджо

Гаджо не понимают жизни, говорят фидели. Они не понимают равновесия вещей, не живут полной жизнью и не знают, как это делать. Гаджо принимают одни вещи и отвергают другие без всякой логики. Они говорят о чести, но не в силах понять, что честь - ничто без целостности. Они часто забывают, почему делают то, что делают, особенно если вопрос касается



статуса. Они проживают жизни бездумно, без малейшего понимания, зачем живут и что делают. Гаджо забыли, что жизнь непроста и требует твердости.

Несмотря на все это, фидели интересуются культурой гаджо. Время от времени кто-то из них жертвует свободой и отправляется в услужение к гаджо. Они поступают так, чтобы собрать информацию для своих старейшин. Так санаты следят за приближающимися изменениями, которые могут повлиять на их народ. Лишь самые хитрые отправляются на столь непростые задания - постоянно находясь среди гаджо они рискуют слишком проникнуться чуждым образом жизни, или, еще хуже, пострадать от козней гаджо.

У гаджо много историй про детей, которых тибесты похищают, а потом выращивают как своих, продают в рабство или еще что похуже (к примеру, кое-какие из этих рассказней предостерегают не есть жаркое в лагере табора в ночь новолуния). Хотя все это неправда, фидели действительно с радостью принимают потерявшихся и брошенных детей, редко озабочиваясь проверкой, остались ли у них живые родственники - если семье это будет нужно, ребенка найдут.

Мемло

Один из аспектов жизни фиделей, который гаджо никогда не поймут, это "мемло" или "неподобающее". Мемло определяет особый порядок бытия мужчин и женщин и является большое разнообразие особых табу. Большая часть мемло это ограничения и запреты. К примеру, женщина может стирать одежду мужчины, но ее следует отделять от любой женской одежды. Вода, в которой стирали, не может быть использована для мытья, и наоборот. Естественно, не подходит она и для готовки или мытья посуды. Мужчина не должен касаться женской одежды на публике. Женщина может обесчестить или осквернить мужчину, коснувшись его своими юбками. Женщины фиделей никогда не открывают лодыжек. Эти правила не так строги для девочек и старух, но традиции все же действуют для всех. Нарушение этих табу - и еще огромного количества подобных - приводят к бесчестию, осмеянию и более жестоким наказаниям.

Великий Крис

Раз в два года фидели собираются вместе на встречу, называемую Великий Крис. Иногда это случается в одном из городов гаджо, но если фиделей становится слишком много, они перебираются за пределы стен. Встреча позволяет обменяться новостями, идеями, рассказами, обучить детей, уладить официальные раз-

ногласия между вицами, справить пачивы и совершить наиболее значимые ритуалы вайю. Представители всех виделей из всех стран каждые десять лет встречаются с теми же целями. Зачастую Великий Крис может затянуться на все лето - некоторые вицы будут приезжать уже после начала, а другие покидают празднование раньше завершения по своим причинам.

Надиты

Первых надитов встретили на дорогах Уссуры как раз после возвращения в страну вицы Басулде, во время первых снегов по осени, десять лет назад. Ими владело потрясение. Большинство помнило, как они сходили с корабля, но рядом не было ни одного крупного водоема. Было очевидно, что эти люди, способные изъясняться лишь на древнем диалекте языка фиделей, были ожившими тенями прошлого. В их надломленной памяти обитали воспоминания о древней войне с таинственными демонами и потере родины фиделей. Всех надитов приняли в вицу Басулде и с тех пор они встретили еще несколько десятков, которые тоже были приняты в род. Нона Басулде (см. стр 80-81 и 121) считает, что странники прибыли с истинной родины тибестов - таинственного острова, откуда вышли они все - и дала им название надитов - "свободных" - поскольку теперь они освободились своей потусторонней темницы.

Матушка и тибесты

Одна из причин тому, что уссурцы терпимо относятся к фиделям - они видят молчаливое одобрение Матушки по отношению к бродягам. Сами фидели зовут ее Хаймати, и у них имеется свой набор легенд с ее участием. Как и в уссурских преданиях, Хаймати изображается могучей, великодушной, устрашающей, мстительной и заботливой - часто, все это одновременно в одной легенде. Хаймати является в вицу без предупреждения, иногда чтобы посидеть у костра, иногда - поделиться с санатами и вадинами советом. Традиция щедрости фиделей частично произрастает как раз из этих легенд, ведь никто не хочет, чтобы Бабушка Зима отвернулась от них.

Порой Хаймати вступает в лагерь вицы, неся в руках колыбель с младенцем. Она оставляет ребенка на попечение табора, чтобы его вырастили как фиделя. Она никогда не говорит, откуда этот ребенок взялся, и не отвечает на вопросы о нем. Вся вица с этого момента будет следить за взрослением и благоденствием ребенка. Поступить иначе означает вызвать недовольство Хаймати.





The background is a faded, sepia-toned map or nautical chart. It features a grid of latitude and longitude lines. Two prominent compass roses are visible: one in the upper right quadrant and another in the lower left quadrant. The word "Герой" is centered in a large, elegant, black serif font. The entire composition is enclosed within a thin black rectangular border.

Герой

Бояре

Илья Николаевич Сладивгородский по прозвищу Грозный

Илья, сын Николая Николаевича, - первый гай в истории, унаследовавший власть от отца. Его восхождение на трон Уссуры являет собой трагическую историю, полную обмана и злодеяний, накрепко запечатленную в народной памяти с того дня, когда Уссура осознала, в какой мрак вступает отныне.

Отец Ильи был скромным крестьянином, пока Матушка не отметила его судьбой правителя, и предыдущую жену с ребенком потерял в результате покушения, случившегося незадолго до его коронации. Не в силах полюбить снова, Николай уступил политическим выгодам и взял новой женой монтенскую дворянку, Шевальен Руа эт Рене. Благодаря ее интригам Николай сумел обмануть Матушку и сыграть на ее добрых намерениях (см. стр 23). Заполучив опрометчивое обещание старицы дать мальчику в качестве подарка на первые именины все, что в ее власти, Николай потребовал, чтобы его сын стал следующим гаем после него, тем самым гарантировав Илье одновременно статусы боярина и правителя Уссуры, чего ранее в истории не случалось ни с кем.

После Ильи у Николая не было детей - быть может, это было знаком матушкиного презрения - и потому мальчик вырос избалованным, не зная ни в чем отказа. Мать выписывала для него лучших монтенских и айзенских наставников, категорически отвергая уссурских. Это воспитало в Илье презрение ко всему уссурскому. Кроме того мальчик искренне восхищался Орденом св.

Грегора - знаменитой айзенской элитной военной организацией. В детстве он по любому поводу старался нарядиться в их мундир и обращался к традиционной уссурской моде только если отец долго упрашивал или подкупал его - обычно ради официальных мероприятий.

Когда Илье было семь, на глаза ему попался портрет юной айзенской красавицы, чье имя было Катрина Фишлер - сестра барона Фолька Фишлера. Илье немедленно лишился покоя. Портрет передавали от одного знатного двора к другому, чтобы отыскать для Катрины благородного супруга, и хотя она была вдвое старше, Илье потребовал немедленной встречи с ней. Дела Фолька Фишлера шли не лучшим образом и когда гай пригласил его сестру в гости на зиму, барон согласился почти сразу.

При виде Катрины страстная влюбленность Ильи мгновенно обратилась всеобъемлющей одержимостью. Он велел страже сопровождать ее повсюду и сам не отходил от гостьи ни на миг. Когда пришел день, назначенный Катрине возвращаться домой, Илье принялся биться в истерику, угрожая лишить себя жизни, если отец не помешает ей уехать. Он клялся девушке в вечной любви и заявил, что однажды Катрина станет его невестой. Николай с женой, перепуганные истерикой сына, согласились на все требования. Они отправили Фишлерам, которые уже готовились к отъезду, письмо, в котором предлагали заключение выгодного договора на поставку продовольствия в Фишлер в обмен на руку Катрины. После короткого спора с сестрой, Фольк подтвердил соглашение и отбыл, оставив ее. Катрина больше не возвращалась в Айзен, а свадьбу запланировали на день официального перехода власти к Илье - его шестнадцатилетие.

А потом, когда Илье было девять, гая с женой не стало. Официальная версия гласила, что они провалились под лед, катаясь на коньках на ближней реке, но Илье знал правду. Он видел, как павловские стражники прокрались в спальню его родителей, связали их и уволокли в направлении покрытой льдом Екатерине. Он стоял у окна, когда солдаты бросили их через прорубь в стремительную ледяную воду и сумел разглядеть лицо одного из убийц. Это были не стелеты. Это были адарьяты, слуги рода Новгородских. Через десять минут после того, как лицо

Илья последний раз мелькнуло подо льдом Екатерины, волосы мальчика перелиняли в снежную белизну.

Следующие семь лет бояре возили юного гая между Екатеринавой, Суздалем и Сладивгородом. Они пытались обратить его в свою марионетку и обращались к уловкам невероятной жестокости, пытаясь сломить волю мальчика. На это у них было всего несколько лет - в шестнадцать Илья официально должен был взойти на трон - но были уверены, что обломают его гораздо раньше. Его безжалостно пытали, обращались с ним как с собакой, он жил в тесной будке внутри гаевых покоев. Жалость он находил лишь в суздальских церквях, где немые монахи заботились о нем зимой. Увы, они не могли сделать ничего для его побега и мальчик продолжал страдать в руках бояр. Князья Марк Новгород и Драко Станимиров Петров Городецкий правили Уссурой от имени Ильи, подделывая его подпись и выдумывая все новые лживые причины держать его вдали от двора. Рязановы, Псковы и Владимировичи, судя по всему, не подозревали о страданиях Ильи (хотя сам молодой гай до сих пор уверен, что сомоецкий Князь предпочел умыть руки, побоявшись схлестнуться разом с двумя превосходящими силами).

В пятнадцать лет Илья совершил попытку бежать от своих тюремщиков, отправившись в заснеженные пустоши к северу от Сладивгорода, надеясь через Дымные горы выйти к Павлову. Посреди воюющей вьюги его навестило невероятное пламя - жар-птица в своих путешествиях оказалась неподалеку. Создание обернулось вокруг тела Ильи, не давая ему погибнуть от ужасного холода. Когда преследователи нашли его, птица успела покинуть Илью, но гай был еще жив.

Менее чем через год, незадолго до срока вступления Ильи на трон, дружина Тамары Рязановой с Княгиней во главе, явилась в Сладивгород. Она заявила, что желает засвидетельствовать почтение на коронации гая. Члену Княжеской Думы отказать было нельзя, а приблизившись к мальчику, Княгиня обратилась в утрашающую птицу из огня и пламени, ту самую, что защитила его в ту снежную ночь. С того дня Илья испытывает неугасающую благодарность

к роду Рязановых, что пришел ему на помощь в час великого бедствия.

Получив свободу и полную власть над страной, Илья с наслаждением вкусил сладкую месть. Его палачи пережили ровно те же пытки, что когда-то и сам он, а их хозяева были посажены на колья. Драко Петров, к несчастью, успел умереть несколькими месяцами ранее, но Марка Новгорова Илья доставил ко двору в Павлов и живьем скормил тем самым собакам, с которыми боярин не так давно заставлял юного гая делить будку. В день коронации Илья женился на своей невесте, как и собирался, но она видела, что мальчик, которого она видела когда-то, исчез без следа. Остался лишь ожесточенный и безжалостный упрямец.

Сегодня Илья правит железной рукой. Он жадно глотает книгу за книгой, стараясь наверстать потерянные годы учебы и его бывшая тяга к Айзенской культуре теперь подкреплена обновленным инте-



**Илья Николаевич Сладивгородский
по прозвищу Грозный**

ресом к Уссуре. Он жадно изучает историю своей страны и однажды мечтает сделать Уссуру главной силой в мире. Он обучился бою в стиле Богатыря, постиг мастерство Переёма. Как и все гайи до него, Илья единственный способен принимать обличие белого арканунского тигра, а также обладает способностью по своему желанию отнимать у бояр дар Переёма - даже в животной форме.

Матушка на коронацию Ильи не явилась - неслуханное оскорбление, сильно встревожившее бояр и вызвавшее шепотки и понимающие кивки при дворе. Открыто, конечно, никто высказать не рискнул. Те, кто посмел обмолвиться, что Илья не настоящий гай, а его силы проистекают не от Матушки, быстро оказались развешаны на главной площади Павлова.

При всем при этом Илья остается крайне популярен среди мужиков, которые видят в нем защитника от тирании бояр. Большая часть кар Ильи рушится на головы высшего сословия, к которому он не испытывает ничего кроме презрения, и хотя крестьян он любит ненамного больше, мало кто из них пострадал от его гнева. Пока гайи не преследуют их, мужики поддерживают его правление и даже наградили его прозвищем Грозный, в знак народной любви и уважения. Впрочем, если жестокость Ильи обратится на крестьян, такая популярность может стинуть как весенний снег под солнечными лучами.

Илья достаточно крупный мужчина для своих девятнадцати лет, у него могучие плечи и мощная мускулатура - наследие многих лет пыток и непростой жизни. Длинные белоснежные волосы свиваются на спине кольцами, словно змеи. Холодный взгляд голубых глаз буквально пронизывает собеседника, а во вкрадчивом голосе звучат леденящие интонации тирана. Он всегда говорит очень серьезно и старается сдерживать эмоции. Когда же Илья теряет контроль, его гнев поистине ужасен.

Катерина Фишлер Дмитрова

Катерина, в прошлом Катрина, родилась в Айзене, дочерью бедного рыбака. Ее старший брат Фольк верил, что сумеет отыскать жилу драхенайзена, тем самым избавив свою семью от нищеты. Сестра боготворила его и считала, что если кто в мире на такое и способен, так только Фольк. Так оно и вышло. Она стояла рядом с ним - всего-то шестилетняя - когда он принес первый образец руды Императору и получил титул Барона. Родители их не дожили до этого дня и в новой жизни Фолька могла поддержать только Катрина.

И ее помощь была действительно нужна брату - прежние товарищи отныне видели в них лишь толстую мошну, а родовитые айзенские дворяне смотрели на крестьян-нуворишей сверху вниз. Многие годы Катрина держала сторону своего брата, прежде всего поддерживая его морально, а что более важно - оставаясь верной подругой и советницей, поскольку несмотря на юные годы, обладала потрясающим интеллектом и талантом к политическим махинациям.

Когда ей исполнилось тринадцать, монтенский художник написал портрет Катрины, который в дальнейшем отправляли в самые разные страны, в надеждах отыскать девушке благородного жениха. Хотя Катрина не хотела покидать брата, оба они понимали, что их подданные страдают от голода, а сами они нуждаются в удачном политическом браке. В большинстве стран к ней отнеслись немногим лучше, чем на родине, однако один случай оказался более чем удачен. Фишлер был потрясен, получив от гая Уссуры личное письмо, в котором содержалось вежливое приглашение для юной красавицы посетить Павлов, уссурскую столицу.

Впечатленные, но опечаленные перспективой разлуки, Фольк и Катрина отправились в Павлов. На случайном приеме во Фрайбурге они встретились с самим Императором. Он пригласил их на обед, отказаться было невозможно. Император был вежлив, но непрестанно словно бы оценивал Катрину. В конце концов он разрешил им покинуть Айзен и продолжить путешествие. Его гвардейцы проводили Фишлеров до самой границы, напутствовав Катрину загадочной фразой: "Покажи гаю, что в тебе есть сталь, девочка, и помни - твои корни остаются в Айзене".



Катерина Фишлер Дмитрова

Прибыв в Павлов, Катрина ожидала, что окажется одной из множества претенденток на место невесты юного Ильи. Ее поразило две вещи - во-первых, принцу оказалось всего семь, во-вторых он уже был полностью без ума от нее. Добрая душа, Катрина проводила с ним массу времени, помогая в занятиях и играя в игры. Когда пришло время покинуть Уссуру, гай Николай явился к ней и предложил брак со своим сыном, предупредив, что для этого придется отвергнуть протестантизм и обратиться в уссурское православие. После беседы с братом, заплаканная Катрина согласилась. С тех пор в Айзен она не возвращалась.

Сам Патриарх провел церемонию венчания, едва она официально приняла православное учение, и на два следующих года Катрина, получившая при крещении новое имя - Катерина - стала первой красавицей при уссурском дворе. А потом случилось немыслимое и очередная нить хаоса вплелась в судьбу девушки.

Гай с женой неожиданно погибли из-за несчастного случая и Ильи провалился в столь глубокое горе, что советники упрятали его за непреодолимую стену лекарей, колдунов и священников. Катерина настаивала, что долг невесты видется со своим будущим супругом, однако доверенные бояре Ильи раз за разом запрещали эти встречи. Недуг юного гая столь серьезен, что может распространиться на весь двор, если не соблюдать строгой карантина, говорили они. Потом Илью перевезли в Екатеринбург и Катерина осталась в Павлове одна. Полноправный гай, а также наследник трона и избранный Матушкой (последнее девушке было сложнее всего понять), Илья скрылся в своем затворничестве и его сговоренная невеста обратилась в самую одинокую душу уссурского двора. Стоило ее жениху появиться вновь и она стала бы самой могущественной фигурой в стране (слишком могущественной, чтобы давать волю гневу), но без Ильи ее судьба была бы весьма плачевна - едва заметный след в истории, обычное изгнание, пусть и весьма комфортное.

Семь лет Катерина оставалась в одиночестве, но времени попусту она не тратила. В этот период у нее было всего три верных друга и союзника - ее служанка, дальняя родственница одной из благородных линий Галлени, по имени Ленора; авалонский посол сэр Томас Мерридей; а также православный священник и ее исповедник, Егор Беловский. Катерина изучала историю Уссуры, национальную политику, запоминала официальные соглашения, старалась научиться говорить по-уссурски как местные уроженцы и даже штудировала трактаты о военном деле и стратегии из библиотеки своего будущего мужа. Она проводила время не с боярами, но среди мужиков, используя все свое слабое влияние при дворе, чтобы спасти жизни несправедливо обвиненных Княжеской Думой. Так она по-своему защищала жениха, сохраняя его положение несмотря на то, что фактически страной правили советники гая.

Когда Беловский выяснил, что Илью удерживают в Сладивгороде, Катерина отправила тайное послание Княгине Тамаре Рязановой, используя связи семейства Леноры. Переданная информация позволила галленийским войскам отыскать и освободить юного гая до срока коронации.

После возвращения Ильи Катерина ждала чего угодно, но не чудовища, представшего перед ней. Заключение и пытки превратили избалованного и беззаботного юного принца, которого она знала, в обозленного, мстительного мужчину. Хоть и благодарный за помощь, Илья не желал слушать ее слов о снисходительности и собрал кровавую жатву с бояр, ответственных за его пленение. Сейчас Катерина боится за будущее страны и мужики видят, что она искренна. Относясь к Илье с уважением, они вполголоса поговаривают и о “милосердной матери” Уссуры, которая правит рука об руку с гаем. Она их надежда, их спасение, и ради нее они пойдут на все.

Сейчас Катерина старается помогать Илье во всем, в чем может, и использует свои знания, чтобы давать ему личные советы и не допускать новой резни бояр. Ей не позволено сидеть в совете Князей, но она часто тихо устраивается с вышиванием и своей служанкой в углу во время этих собраний. Ей известны все новости Уссуры, а также то, что бояре полностью поглощены войной против Монтегю.

Не так давно она начала подозревать, что один из Князей активно работает против Уссуры в войне. Хотя всем и известно, что Алексей Новгородов искренне ненавидит Илью, Катерина не верит, что Князь отдал бы своих подданных на растерзание старому врагу. Предатель кто-то другой, но у Катерины нет никаких зацепок. Илья не знает о ее подозрениях, а скажи она ему, в пару часов слетело бы не меньше сотни голов, как невинных, так и виновных. Покуда не найдется веских доказательств предательства, Катерина хранит молчание. Она использует свои связи среди слуг и мелких бояр чтобы отслеживать перемещения войск и обозов, надеясь что в конце концов в подставленные руки что-нибудь да упадет.

И тогда она начнет действовать.

Алексий Марков Новгород Павловский

Ныне Алексей, сын Марка Новгорова, является Князем Рюрика и владельцем Екатеринбургского и древних земель. Он видит иноземцев, вторгшихся в его владения и обращающих его подданных в беженцев, но нимало этим не обеспокоен.

Вся Уссура знает, что Алексей сражается в этой войне не за гая, а за народ. Между двумя мужчинами нет даже намек на приязнь и единственной причиной тому, что Алексей до сих пор не посажен на кол за измену, остается невеликая популярность гая в Рюрике. Если он примет что-либо против Алексия, Княжество может взбунтоваться, а революция посреди войны - последнее, что нужно сейчас Уссуре.

Алексий расценивает само существование Ильи как оскорбление для всей Уссуры. Он боярин и гай одновременно. И если уж Уссурой суждено править боярину, им не должен быть этот бесполезный мстительный зверь. Алексей жалеет, что его отец, Марк, просто не уничтожил Илью, когда имел такой шанс. Если самому Алексею представится подобная возможность, он не будет столь великодушен.

Алексию было восемнадцать, когда гай вырвался из своего заключения и обрушил ужасное отмщение на головы своих палачей. Вместе с матерью Алексей смотрел, как его отца рвут собаки. И хотя открыто он демонстрировал сдерживаемый гнев, на самом деле зрелище его не тронуло. Гибель Марка наполнила Алексея новой страстью - он решил стать богом.

Это звучит смехотворно, но Алексей полагал, что ему известен способ. Он вел зашифрованную переписку с человеком из Водачке, по имени Калигари, и у того были сходные устремления и взгляды. Они пришли к взаимопониманию. Полученная от единомышленника информация буквально перевернула мир Алексея. Его больше не интересует Уссура - кто станет тратить время на людские политику и государства, если имеет возможность стать бессмертной сущностью?

Матушка не совершенна, ее можно обмануть. В конце концов Илья стал гаем. А если так, она не всемогуща и не всеведуща. Если ее можно перехитрить, значит можно и уничтожить, и тогда кто-то сможет занять ее место. Вопрос только в том - как? Сейчас поиски ответа на этот вопрос занимают Алексея во всякий миг существования.

Оставшееся время он уделяет войне с захватчиками - безумной и глупой. Он не испытывает неприязни к Монтегю, пока его нелепое вторжение не



Алексий Марков Новгород Павловский

мешает основным устремлениям Алексия. Он без колебаний бросит под сапоги Монтегю сотни мужиков и даст им умереть на монтенских клинках, если это позволит ему продолжать заниматься своим делом. Кроме того война отвлекает внимание Матушки от всего остального.

Алексий - высокий мужчина, жилистый и сильный, несмотря на худощавое сложение. Как правитель он несловоболтлив, почти все государственные вопросы советники решают без его участия. Глаза его светятся зеленым от переполняющей мощи Переёма - Алексия подвластно множество обличей, помимо родового. Летописцы полагают его одним из самых опасных Князей, правивших Рюриком, ведь он способен принимать обличье лютого волка всего за один вздох. Может стать, он и вовсе самый опасный человек во всей Уссуре, и предел ему положен лишь войной и собственной долговременной одержимостью.

Не стоит злить его.

Ставр Арьов Владимирович Зиевский

Вече, мрачный край тирании и кровопролития. Само это название вызывает в сознании образы безумия и ветшающих твердынь на горных вершинах. Здешний Властелин, Князь Вече, правит из города Зиева, на краю населенных призраками лесов, что окольцовывают холодное сердце Вече.

Как и подобает правителю такой земли, Князь Ставр абсолютно безумен. Он старик, около семидесяти, но до сих пор не показывает телесной немочи. Несмотря на безумие, он крепко держит свои владения, а когда решает вмешаться в вечанскую политику, то неизменно действует весьма разумно и жестко - невероятно здраво для человека, затворившегося в подземельях под великим дворцом Зиева, где день и ночь конструирует бесчисленные крохотные механические устройства.

Сорок лет тому назад Ставр был важным но непримечательным дипломатом. Его родители, достаточно эксцентричные люди, редко вторгались в политику Вече, позволяя боярам и воеводам управлять княжеством практически без княжеского контроля. Ставр, однако, был впечатлителен и наблюдая за ростом благосостояния Рюрика и Сомойца, начал проникаться идеей вывести Вече из суеверного средневековья. Пусть и переполненная языческими идеалами и странным колдовством, земля это обладала силой, которую мало кто из находящихся за ее пределами был способен разглядеть. Ставр полагал, что сможет ввести в обиход современные технологии, возвысить православие и принести в этот мрачный край век нового просвещения.

Он путешествовал в Водачке, Авалон и Айзен, разыскивая ученых и привозя с собой. Мало кто принимал приглашения, но он не бросал свой поиск. В итоге он даже отправился морем в Кресентскую Империю, надеясь отыскать мудрецов, которые помогли бы ему в изысканиях.

Там он и совершил открытие, подарившее ему безумие.

Ставр вернулся в Зиев на пятидесятую годовщину свадьбы своих родителей. Поначалу все шло хорошо. Он заявил, что не станет жениться на своей подруге детства - боярыне из Малайи, а также вы-

казал готовность принять княжескую корону. После этого он велел слугам очистить пещеры и камеры под дворцом в Зиеве и перевез туда целый караван диковин из Катая и Кресентской империи, едва помещения были подготовлены. Из Малайи караван сопровождали стражи-кресенты в голубых тюрбанах. Перенеся груз в подземелья, кресенты сожгли караван и дружно совершили ритуальное самоубийство следующей ночью на глазах молчаливого Ставра.

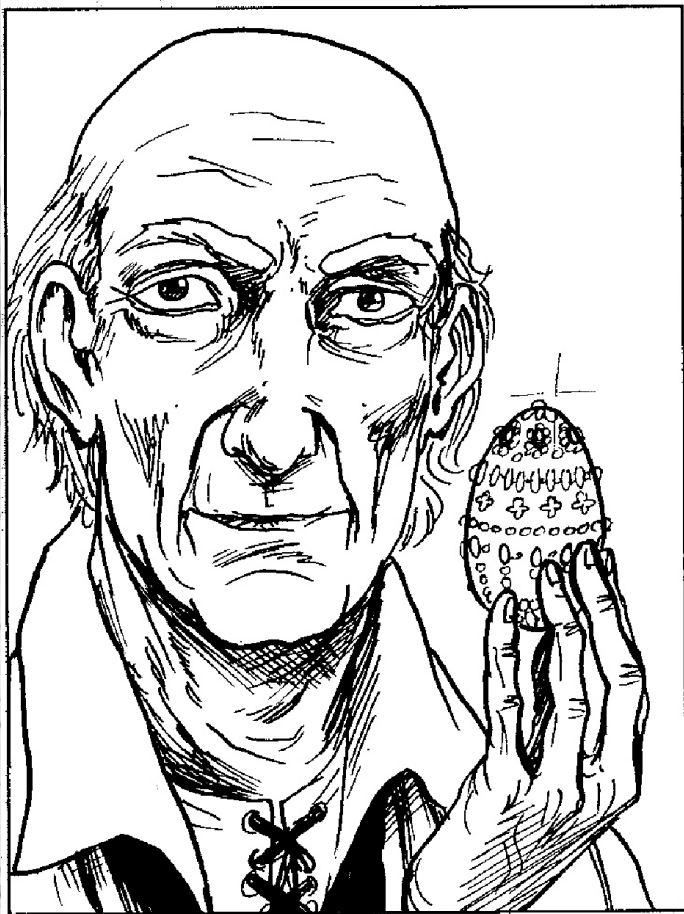
С той поры Князь практически сгинул в глубоких подземельях зиевского дворца. Никому другому не позволено входить и бояре знают, что не стоит тревожить Князя, когда он спускается по этим устрашающим ступеням. Он редко покидает город, за исключением выездов на собрания Княжеской Думы, да и в этих случаях старается как можно быстрее вернуться. Вот уже больше тридцати лет он не выезжал за пределы Уссуры. Каждые пять лет кресентский эмиссар в синем тюрбане навещает его, после

чего ритуально кончает с собой. Тремя годами позже Ставр отправляет обратно в Кресенту своего человека, с неизвестной целью. Посланники эти ни разу не возвращались.

В его безумии нет совсем уж отрицательных качеств. Ставр перестроил дворец в Зиеве из ветхого музея в чудо современных технологий. Одержимый механизмами, он разработал детальнейшую мозаику в залах, построил новые комнаты и лестничные пролеты. Время от времени он выносит свои работы из подземелий в личные покои - механические чудеса с причудливо выглядящими деталями. Крашенки, которые поют песни или распускаются мелкими металлическими цветками. Хитроумные механические солдатики, способные маршировать и изрыгать клубки дыма. Несмотря на все эти чудесные изделия, Ставр выглядит полностью неудовлетворенным. Ничто не удерживает его интереса надолго, кроме загадочных исследований, которые он проводит в подземельях.

У Ставра есть сын и дочь, которые росли с матерью в Валаамженском Замке, что в Дымных горах. Он мало заботился воспитанием своих детей, так что они куда больше отца походят на обычных вечанцев. Апраксия - высокая и стройная женщина, лишенная материнского изыщества, но в полной мере унаследовавшая великолепный ум своего родителя. Она отвергла назначенного Ставром жениха и с той поры находится в "изгнании" в крохотном городке Кулой. Сын Ставра, Фериот, был рожден через кесарево сечение, после того как его мать попыталась спроситься со стен Валаамженского Замка. Его вырастили слуги-мужики и живет он в мире мифов и преданий своей родной земли. Фериоту близки древние вечанские ритуалы и практики, которые никто не соблюдал со времен последнего Властелина Томича.

Ставр публично назвал Фериота своим наследником - дочь полностью лишена права наследования, пока не раскается. Народ Вече боится возвышения Фериота, считая что это может оказаться возвращением к мрачным древним традициям древности. Ставр же редко проводит вне своих подземелий достаточно времени, чтобы успевать обратить на это внимание.



Ставр Арьов Владимирович Зиевский

Тамара Федорова Рязанова Бреславская

Правящая Княгиня Галлени - серьезная женщина, чей разум сравним только с ее же красотой. Она родилась в Бреслау когда звезды в небе приняли положение, известное как Драконова Ночь - в это время в Катае проводится особое празднество, что случается раз в пять лет. Вскоре после ее рождения через Огненную Стену явился "посланник" и направился в Бреслау, чтобы благословить девочку в традиции Судий. Он передал в дар ее отцу меч, наказав вручить дочери, когда та достигнет подходящего возраста. "Она будет сильна телом и рассудком. Суждено ей познать истину света, но смерть ожидает ее во тьме". Сказав так, он развернулся и вышел, и весь двор Галлени оказался не в силах задержать пришельца. Он словно растворился в воздухе.

С самого рождения катайцы постоянно были неподалеку от Тамары, формируя ее жизнь. Мать не позволяла ей ни на миг остаться в полной темноте и в покоях малолетней Тамары постоянно сияла свеча, лучина или иной источник света. Слугам был отдан монарший приказ непрестанно поддерживать огонь, пока девочка не вырастет. Живя рядом с Огненной Стеной, Тамара никогда в жизни не ведала истинной ночи и полной темноты. Начав учиться фехтованию, в четырнадцать лет Тамара получила странный катайский меч и с той поры не расстается с ним. Первая любовь ее кончилась катастрофой - так она постигла смысл первой части своего пророчества.

Никто не может солгать Тамаре. Это просто невозможно. Собеседник может обдумывать ложь, но едва он открывает рот, оказывается, что вслух он может произнести только чистейшую правду или сказать не удастся ничего. Этот необычный дар - и события, произошедшие благодаря ему - заставили отца Тамары назначить ее преемницей княжеского титула вместо ее брата, который был всего на год младше ее. Сестру Тамары, Дантанию, это не слишком беспокоило - она никогда не жаждала власти - но вот брат Дренг (единственный сын ее отца) считал иначе. Он намеревался занять трон вскоре после смерти отца и однажды сказал сестре о том, что в ее бокал с вином подсыпан мышьяк. Когда они спросила, откуда ему это известно, он выпалил: "Потому что это сделал я, дура".



Тамара Федорова Рязанова Бреславская

Вместо того, чтобы казнить Дренга или бросить в темницу, Тамара решила дать юнцу время одуматься и отослала его с их общей матерью в Астрадастан, что в горах на юге. Бывший юноша, которому сейчас уже тридцать лет, оскорблен тем, что сестра занимает его место, и за прошедшие десять лет предпринял множество попыток бежать из своего "изгнания". До сих пор ни одна из них так и не увенчалась успехом.

Тамара ведет одинокую жизнь, давно устав выслушивать слова лживых воздыхателей, из-за пророчества очень быстро выбалтывающих свои истинные низменные мотивы. Она не замужем и не живет в официальной столице Галлени, Средьбирске. Вместо этого она выбрала местом пребывания Бреслау, а ближайшим товарищем - Огненную Стену.

В жизни у нее две цели. Первая - отыскать истинную Жар-птицу, чей облик она, будучи Княгиней, способна принимать. Чудесное создание не видели уж много лет, хотя до того она про-

летала на Бреслау каждый раз во время смены сезона. Тамара полагает отсутствие Жар-птицы дурным знаком и уверена, что птицу следует найти и освободить из плена, в котором ее так долго удерживает неведомая сила. Вторая ее цель - помогать гая как только возможно. Он единственный человек, ни разу не лгавший ей, и несмотря на разницу в возрасте, заслужил уважение Тамары. Каким бы жестоким тираном не был Илья, он защищает уссурские верования и историю. Она знает, что остальные Князья держали ее в неведении в первые годы ее правления, и возмущена этим до крайности. Получив письмо Катерины о нелегкой судьбе Ильи, она помогла вызволить юного принца из плена. Их уважение взаимно и Тамара до конца жизни будет считать содеянное великой честью для себя.

Ее цели заставляют смотреть на юную красавицу рядом с Ильей одновременно с признательностью и ненавистью. Катерина доказала, что она идеальная жена, и это одна из вещей, которые полностью недоступны Тамаре. Это подогревает возмущение и страдания Княгини. Не имея рациональных причин для нелюбви к Катерине, равно как и для приязни, Тамара сохраняет по отношению к супругу Ильи ледяную отстраненность.

Тамаре около тридцати пяти но благодаря своей красоте она выглядит моложе и холодный стоицизм не может скрыть ее острого ума и решительности. Она носит длинные волосы распущенными и предпочитает легкую одежду. Суровые уссурские морозы не доставляют ей неудобств и лишь в самые жестокие метели она снисходит до меховых шуб. Таинственный катайский меч постоянно висит у ее бедра. Тамара редко вынимает его из ножен без намерения пролить чью-то кровь.

Борин Псков Свято-Андрегородский

Борин - невысокий плотный человек, за чьей простецкой внешностью скрывается изворотливый ум. Он первенец весьма обширного рода - у его отца три жены и семнадцать детей. Только шестеро из них обладают даром Переёма, остальных же отправили в далекий Айзен на усыновление различным благородным семействам. Борину не слишком хорошо известно, что случилось с ними после отбытия. Его это не волнует, покуда они не возникают у него на пороге с просьбами дать денег.

С ранних лет Борин мечтал стать фехтовальщиком. Ранение от топора обратило в руины планы стать величайшим бойцом Уссуры и тогда он перенес свой стратегический талант на поприще финансов. Без всякого сомнения он богатейший человек в стране и определенно один из величайших богачей всего мира. Откровенный сквалыга, он отказывается делиться даже малейшей частью своего состояния.

Несмотря на то, что под началом сомоецкого Князя находится дружина Тёмников, Борин тяготеет своим положением. Он разделяет восхищение гая по отношению к айзенским солдатам и держит на службе три легиона айзенских наемников, "чтобы те наставляли Тёмников в мечной науке". Хотя Илья, судя по всему, и доволен такими "наставниками", сомояне и дружинники Борина явно не разделяют подобного энтузиазма. Матушкин гнев и наступление Монтегю бросают тень на северные земли Сомойца, монтенский губернатор держит власть в Одессе, Борин же не занимается ничем, кроме устройства бесконечных тренировочных сшибок между Темниками и айзенскими наемниками. Он добился от оккупантов разрешения продолжать торговлю с внешним миром через небольшую деревню Грязцы, что к западу от Одессы, однако, хотя благодаря этому мужики в северных землях имеют хоть какое-то пропитание, для княжества это не слишком большое подспорье.

Лишенные нормальной поддержки от своего прижимистого Князя, Тёмники продолжают бороться против Монтегю - их превосходят оружием, числом, и постепенно выдавливают все дальше на юг. Борин заявляет, что если бы ему удалось отыскать месторождение драхенайзена на своей стороне Драконьих гор, в обмен на новый рудник он смог бы заключить с Фаунер Пёзен из Айзена союз против Монтегю. Для достижения этой цели Борин нанял несколько групп разведчиков и шахтеров (самых дешевых, конечно - примерно такие же люди в Айзене всю жизнь проводят в поисках, лелея призрачную надежду однажды получить баронство) и сейчас они ведут поиски на западной границе княжества.

Семейство Борина владеет духовным обликом легендарного Драхена. У этого создания нет аналога в уссурских преданиях и считается, что один



Борин Псков Свято-Андрегородский

из древних Князей лично отнял обличие у чудовища (большинство легенд приписывает эту победу Святогору Муронскому, легендарному сомоецкому герою). Те же легенды утверждают, что призраки дракона удерживают великанов-фирборов запертыми в подземельях под Драконьими горами.

Что бы легенды не говорили о его семье, Борина это мало заботит. Политика и коммерция для него куда интереснее легенд и войн. По ночам он поднимается с постели, чтобы пересчитать золото, скрытое в тайных подвалах под его теремом. Обе его жены не обращают внимания на странные привычки супруга и никому о них не рассказывают. Пятеро детей Борина воспитываются в частных учебных школах Уссуры и Монтени и мало что знают о своем отце, его одержимости деньгами или политических наклонностях.

По иронии судьбы нынешний Табулярый, Защитник Веры, не слишком религиозный человек. Поглощенный торговлей и выгодой, он не часто посещает публичные церковные службы и

большую часть времени озабочен делами своих купцов в Водачке, Монтени и Айзене. На обоих концах Сомойца имеется выход к морю, здесь перекрещиваются торговые пути большей части центральных провинций страны, и все это дает Борину огромные возможности. Он содержит личного епископа и дважды в неделю посещает его проповеди - по словам слуг, обычно это проходит следующим образом: епископ торжественно зачитывает страницы из Канона Пророка, покуда Борин, не обращая на него внимания, занимается подсчетами.

Кощей

Умный отец наставляет дочь, умная мать - сына
уссурская поговорка

Кощей родился более тысячи лет назад.

Он помнит первых Князей и первого гая, а также объединение Пяти Княжеств в единое государство. Он правил Молиной в начале шестого столетия и в те времена был абсолютно нормальным человеком. Когда Матушка явилась к нему с предложением объединить Уссуру, он ответил решительным отказом, понадеявшись возвести собственное княжество к величию. Он продолжал упорствовать даже после того, как Матушка доказала свою мощь, стерев с лица земли захватническую армию Йохана фон дер Велде. Тогда старика отозвала Князя в сторону и шепнула ему на ухо несколько слов. Услышанное отрезвило его, Кощей стал бледнее мела и предпочел изменить решение.

Вскоре после этого Кощей отрекся от престола Молины в пользу своего сына, Франжека. При этом он установил одно условие. Отказавшись от власти, Кощей сохранял за собой место в Княжеском Совете и держал слово от имени Молины. Новый правитель же будет заниматься внутренними делами Молины и следить за дальнейшим процветанием княжества. Франжек, не унаследовавший отцовской амбициозности, постановил декретом, что его наследники также будут получать только власть над Молиной. Никто из Петровых не будет сидеть в Княжеской Думе, пока Кощей не выберет себе замену.

Спустя века ситуация совершенно не изменилась - Кощей не постарел ни на день с тех пор. Он видел как стареют и умирают его потомки и потомки по-

томков, восседал в Княжеском Совете среди бесчисленных соперников и союзников. Он совершенно не озабочен этим, не пытается скрыть от других свои возможности и никогда не заботится объяснением такой странности. “Мне некогда” - ответил как-то он излишне приставучему кастильскому придворному.

Кощей загадочен, но не замкнут. Вот уже тысячу лет то и дело он влезает в самые “неподобающие” вопросы при дворе. Он возникает в самых неожиданных местах, чтобы успокоить девицу, которую бросил любовник, или сказать пару мудрых слов восьмилетке, которого поколотили старшие дети. Порой это может иметь далеко идущие последствия - мальчик вырастает в талантливого генерала, а девушка оказывается потерянной дочерью одного из рюрицких семейств. В других случаях не происходит ничего - купец, с которым он однажды встретился, всего лишь до конца жизни рассказывал, как Кощей Бессмертный явился к нему в лавку, купил безделушку и провел ночь у его очага.

Кощей был одним из первых истинных переёмщиков, наученный самой Матушкой. Он часто обучает детей, проявляющих талант к Матуш-

кину Дару, собирая их со всей Уссуры. Помимо великого мастерства Переёма он вообще известен как великий волшебник. Кощей вершит странные ритуалы, говорит на иностранных языках, а также призывает созданий, сотканных из пламени, льда, камня и ужасных восточных ветров. Кое-кто говорит, что Кощей похитил свои умения у катайцев, но сам он только насмешливо фыркает, если до него доходят эти шепотки. “На Тейе хватало волшебства и задолго до сенаторов”, - единственное объяснение, до которого он снисходит.

Хотя Кощей и славится легендарной верностью по отношению к своему семейству, он не предпринимает ничего против гая Ильи, непрестанно посылающего проклятия на голову покойного Князя Драко Петрова. Быть может дело в том, что он уверен - Илья никогда не получит шанса воплотить свои планы мести, ведь Драко умер незадолго до освобождения Ильи; а может Кощей осознает абсолютное равнодушие Ильи по отношению к сыну Драко, Владимиру. В любом случае Кощей скорее поддерживает нынешнего гая, пусть и без особого рвения - или, как минимум, не входит в число его противников. Он предоставил Владимиру мирно править Молиной и по всей видимости совершенно не озабочен хаосом, учиненным младшим Петровым. Возможно у него имеется некий далеко идущий план.

Для некоторых Кощей выглядит поистине демонической фигурой. Он пережил более сорока покушений за последние несколько столетий, в особенности ярким стала попытка убийства, предпринятая королем Леоном XIII дю Монтенем, отцом нынешнего императора Монтени. В тот раз в Кощею стреляли, долго избивали, отравили, бросили в реку и задушили - и всего это оказалось недостаточно. Следующим утром он объявился в компании своего верного ворона, здоровый и довольный. Кощею, кажется, развлекают все эти покушения, так что в последние десятилетия враги, по всей видимости, разочаровались в своих попытках разделаться с ним.

Несколько раз в году Кощей на несколько дней или недель скрывается в лесу Азов. Кощей заявляет, что навещает матушкин град в Тридесатом Княжестве, а поскольку сам он не утруждается подтверждением этих слов, никто с ним и не спорит.



Кощей

У Кощея было множество жен и бесчисленное количество любовниц. С течением времени тяга к женской красе не угасла в нем, хотя сейчас он и не женат. Ручной ворон следует за ним повсюду и доставляет послания по всей Уссуре. Про ворона говорят разное: что это сама Матушка, один из леших, а то и дух одной из наиболее распутных подруг Кощея. Птица, судя по всему, способна говорить, но делает это не часто. Кроме Кощея никто не знает как зовут этого ворона, если у него вообще есть имя.

Кощей высок и костляв, у него ловкие и цепкие пальцы. Он выглядит лет на сорок и не расстается с посохом, на который опирается - кроме того на изогнутое навершие часто усаживается его ворон. Одевается Кощей богато, но не вычурно, а также постоянно носит плащ, отделанный вороньими перьями. Прочим цветам он предпочитает черный и синий, но время от времени носит знаки и цвета своей родины, Молины. Большую часть времени он проводит далеко в заснеженных пустошах, наедине с собой, и не слишком много общается с посторонними. Порой он уходит через Огненную Стену в Катай, а спустя несколько месяцев возвращается без каких-либо объяснений. Даже самые горячо любимые им дети семейства Петровых не в силах вытянуть из него ни слова об этих странствиях. Когда Кощей становится совсем скучно, он просто уходит - никакие цепи не удержат его, а воля его по-настоящему нестигаема. Когда он приходит в ярость, случаются ужасные вещи. Слухов достаточно, чтобы большинство бояр и мужиков Уссуры не рисковали проверять силы древнего волшебника.

Владимир Драков Петров Городуцкий
Драко Станимиров Петров Городуцкий, отец Владимира, был самым устрашающим мясником, когда-либо занимавшим уссурский престол. Одержимый изощренными продолжительными пытками и кровавыми казнями, он вселял в народ абсолютный страх и абсолютную ненависть. У его несчастного наследника был достойный пример для подражания.

Драко умер на тридцатый день рождения Владимира, пять лет тому назад. К огромному облегчению мужиков, молодой Петров был спокоен, благосклонен и, несмотря на ужасное воспитание, демонстрировал удивительную умственную гибкость. Люди постепенно выползли из своих укрытий и жизнь на-

чала налаживаться. Владимир правил, руководствуясь революционной идеей: будь добр с людьми, и они сами с готовностью будут трудиться и подчиняться. И четыре года эта концепция работала.

Год назад в замке Петровых что-то пошло не так. Пороховой взрыв разнес крепость, убив малолетнюю дочь Владимира и почти уничтожив остальное семейство. Подробности никто не знает до сих пор, но Владимир явно уверен, что это было покушением на его жизнь. Он впал в абсолютную ярость. За единую ночь он собрал мясников и палачей из старой дружины своего отца, Опричнины, и вернул их на службу. Возобновились полночные казни - сейчас как бояр, так и мужиков запросто могут в любой момент выволочь из дома и посадить на кол посреди двора. Страх накрыл Молину словно плотный мешок, стремительно душащий едва начавшую оперяться надежду на лучшую жизнь.

Владимир заперся в княжьем замке и не выходит оттуда. Он общается с другими Князьями только через посредников и отставляет "Великому дяде Кощей" взаимодействовать с окружающим ми-



Владимир Драков Петров Городуцкий

ром. Сейчас у него нет никакого контроля над младшими вассалами. Опричники продолжают собирать дань (в том числе женщинами, если не набирается достаточно товаров, чтобы закрыть обязательства), но бояре при этом имеют карт-бланш действовать как им захочется. Князь даже не совершает никаких действий по поводу провозглашения Козары Жаргалом Тимурбеком.

Мужики пересказывают впечатляющие байки о греховности и порочности, царящих в замке. С самого дня взрыва никому ничего не известно о судьбе жены Владимира. Духовник семейства исчез бесследно и Петров не позволил новому священнику войти в замок даже чтобы позаботиться о теле. Местные попы пытаются успокоить прихожан, но их слова не в силах рассеять все новые и новые истории, то и дело возникающие и бродящие вокруг замка. Единственный, кто общается с Петровым лично - его управляющий (и глава Опричников), Паригорий Калеников. Под таким правлением Молина медленно обращается в обитель хаоса.

Владимир высок и худощав, он буквально сочится раздраженным нетерпением, словно удерживаемая под спудом жестокость в любой момент готова вырваться. У него длинные волосы, свободно лежащие на плечах, при этом Владимир не носит обычной для уссурских мужчин бороды, вместо нее отрастил длинные висячие усы.

Паригорий Калеников Нижний

Капитан Опричников и управляющий Петрова, сейчас Калеников фактически правит Молиной. По рождению он мелкий боярин, но родные земли никогда не посещает. Обитая в замке Петровых, он управляет Княжеством так хорошо, как только способен.

Свое место Калеников заполучил более-менее честно. Изворотливый боец, он записался в Опричники вскоре после воцарения отца Владимира, Драко - заработавшего известность ужасающим нравом и склонностью к жестоким утехам, из-за которых все молинские отцы до дрожи в коленях боялись за своих дочерей. Паригорий делал карьеру в рядах Опричников не прибегая к особым интригам и хитростям. Он хорошо исполнял службу, убивал тех, кто стоял на его пути и получал за это достойные поощрения. Каждая новая ступень на



Паригорий Калеников Нижний

этом пути открывала ему всё новые и новые мрачные аппетиты его господина - и всё сильнее развращала его самого.

Через пятнадцать лет он принял командование Опричниной и на его плечи полностью легла задача удовлетворения нездоровых желаний Петрова. Он рассылал отряды всадников на поиски жертв для изощренных пыток Князя, он нанимал людей, способных по мановению руки творить ужасающие вещи. Владимир сохранил за Калениковым пост Командира Дружины, взойдя на трон, хотя и разогнал при этом большую часть Опричников, заявив что они бесполезны для методов, которые он намерен использовать в правлении. Калеников сохранил собственный совет и продолжил служить с молчаливой покорностью.

Год назад взрыв сотряс замок Петровых. Владимир, уверенный в том, что это было покушение на убийство, замкнулся в своем безумии. Калеников понял, что вновь оказался в том же положении,

что и при Драко - положении регента при маньяке. Он продолжает содержать свой совет, а также вновь командует возрожденной Опричниной. Также он продолжает поддерживать Молину в отсутствие нормального правителя.

Опричнина под командованием Каленикова это сборище громил и головорезов, среди которых найдется несколько откровенных психопатов, чьи зверства служат поддержанию мрачной репутации Опричников. Многие из них - его боевые товарищи из "старых добрых дней". Собранная из подонков общества, Опричнина не слишком эффективная организация, слабо приспособленная для чего-либо, помимо силового приведения в действие правящих указов - хорошо обученная армия раскидает их как кегли. Калеников командует этим сбродом так хорошо, как может, однако они по большей части остаются бесконтрольны и Паригорий с трудом ухитряется поддерживать поток податей из Княжества. Бояре Княжества поговаривают о том, чтобы всем вместе свергнуть Петрова, но Калеников и Опричники полагают, что эта болтовня - всего лишь болтовня. Несмотря на шаткость своих политических талантов, он все же ухитряется вести Княжество в неясное будущее, пусть и довольно неровным шагом.

Паригорий Калеников - согбенный, изможденный старик, облысевший и морщинистый. Он видел и делал столько ужасного, что сама душа его утомилась. Он отмечен печатью сокрушительной усталости. Под глазами у него мешки, на щеках залегли глубокие морщины. Он продолжает с гордостью носить мундир Опричника и пытается быть, в своем понимании, разумным правителем. Никому даже в голову не приходит, что он может когда-нибудь оставить пост в пользу другого, более умелого преемника. Князь велел ему быть регентом и покуда он не отменит приказа, Паригорий будет делать, что велено.



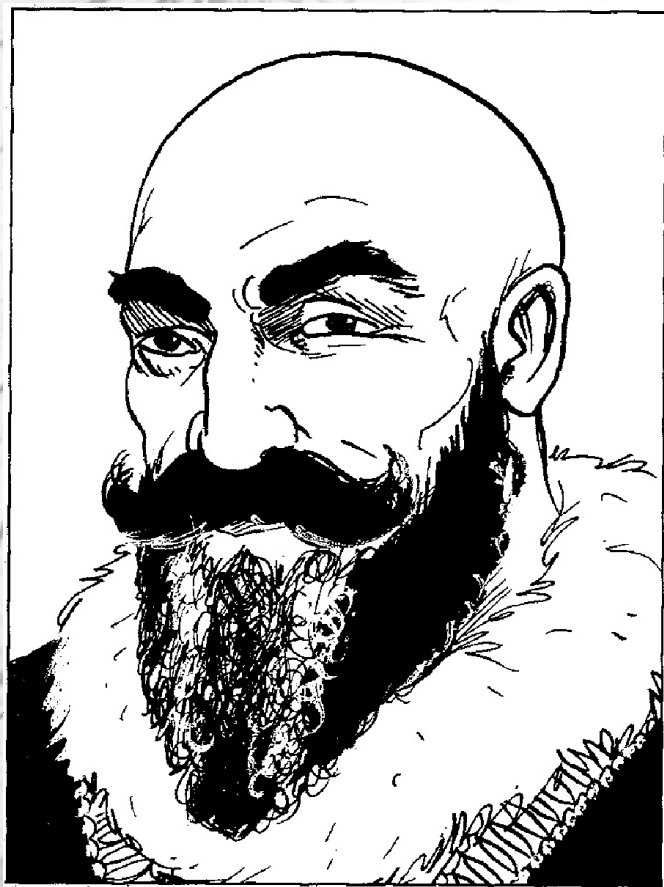
Мужики

Петр Андропович Зиевский

Петр, командир стелетов Ильи, как принято говорить - соль своей земли. Родившись мужицкого сословия, он честно и целенаправленно добился своего нынешнего положения, серьезного состояния и уважения людей. Когда-то он был бедным резчиком, никому неизвестным, но собственная решимость помогла ему возвыситься вскоре после коронации Ильи. Однажды на параде в Павлове он стал свидетелем покушения на гая - парадная карета скрылась во вспышке взрыва. Пока стражники и зеваки смотрели на пламя в немом ужасе, Петр вылетел из толпы и, нырнув в карету, вытащил молодого гая. Оба отделались мелкими ожогами. Илья велел казнить стражников, а Петру пожаловал в награду место в рядах стелетов. Тот служил самоотверженно и снискал дружбу товарищей, а через несколько коротких лет продвинулся до командира. Лишь честная служба потребовалась ему для этого.

Он служил личным телохранителем гая, но после начала вторжения Монтегю переключил внимание на новую угрозу. Изначально он хотел сражаться на фронте, но гай запретил Петру покидать Павлов. Илья был уверен, что его айзенские наемники сумеют остановить наступление монтенца. Петр подчинился своему господину и остался в городе, хотя очевидно было, что желает он совсем другого.

К несчастью, стабильное продвижение сил Монтегю обеспечило этому желанию исполнение. В условиях неуклонного приближения монтенцев к Павлову действовать пришлось более прямолинейно. Петр немало преуспел в тактике и точно знает, что намерен делать Монтегю. Распроклятые иноземцы собирают-



Петр Андропович Зиевский

ся добраться до Павлова, занять город, взять в плен гая и потребовать сдачи всей Уссуры. Но Петр не намерен давать противнику взять свою страну без боя. Он уже работает со Стенькой Пястовичем Друцким, предводителем армии, собирающейся в лесах южнее Павлова, и намерен заставить собак-захватчиков заплатить за дерзость.

Петр - неважный придворный. Его не заботит политика. Сейчас основная цель его жизни - вышвырнуть монтенцев с земель гая. Он с готовностью снял бы с Монтегю голову, чтобы проехать с ней по улицам Павлова, но хорошо осознает собственные возможности. Монтенские солдаты хорошо обучены. Хорошо вооружены. Их верность не знает предела. А что еще хуже - даже Матушка, судя по всему, не в силах полностью остановить их медленное продвижение к сердцу Уссуры. Если уж ей не под силу остановить монтенцев, на что может рассчитывать простой резчик?

Петр - массивный, мускулистый мужчина, один из лейтенантов однажды обозвал его "бочонком с пальцами". Он наголо бреет голову, но при этом носит густую длинную бороду. Говорит он весьма неторопливо и всегда хорошо обдумывает фразу, прежде чем произнести. Из-за этого многие считают его тугодумом, но на самом деле он приносит скорость в жертву доходчивости. Он может обдумывать проблему часами, но решение в итоге всегда оказывается разумным и обоснованным. Несмотря на высокий пост, со знакомыми он может быть дружелюбен и приветлив. Петр с устрашающим мастерством владеет топором и стреляет не хуже многих, но в глубине души остается мужиком-резчиком. "Трудись, и Матушка оценит", часто говорит он.

Нона Басулде

Нона, дочь Мироны, Саната вицы Басулде, немало повидала. И все же она еще молодая саната - ей всего пятьдесят девять лет, а выглядит она так, словно ей еще не исполнилось сорока. Саната она всего одиннадцать лет, с тех пор как получила титул от своей матери. Именно её решением, и удивительно мудрым, было отвести вицу в северные земли Айзена десять лет назад. Фидели знают множество мрачных историй об этой истерзанной войной стране, но Нона сказала тогда то же, что говорит и сейчас: "Помощь другим достойна риска". Результатом этой авантюры стал брак ее дочери Ренаты и Пиоргия Курары (см. далее), и их последующее счастье. Это обещает рост и процветание всему табору.

В юности Нона вызвалась поработать для своей вицы, став служанкой. Ее мать, тогдашняя саната, была против, но Нона убедила дать ей попробовать. В последствие это принесло ей уважение матери. Нона стала служанкой семейства Калигари в Водачке, и помогала им на протяжении трех лет. Её обязанности были мелкими, а положение низким, даже для прислуги. Вряд ли кто-то из Калигари запомнил её, а сама она старалась быть как можно незаметнее и жадно изучала всё, до чего могла дотянуться. Впрочем, когда пришло время уходить, она ни секунды не жалела. Может она и научилась иметь дело с водаччанцами, но страна их её не слишком впечатлила.

После этой жертвы ради вицы Нона попросила, чтобы её отправили в другой табор - табор вицы Нарпана. Началась Война Креста, что ограничи-



Нона Басулде

ло маршруты путешествий Нарпана. Путешествия с ними, Нона встретила своего нынешнего мужа Джулеса и родила ему троих детей. Старший их сын, Сезар, избрал опасный путь и отказывался признать, какой опасности подвергает свой народ, так что Нона отреклась от него. Она не видела Сезара уже тринадцать лет. Последнее, что о нем известно - Сезар называл себя главарем одной из банд городского дна далекого Шаруза. Младший сын Ноны, Рене, отправился в Талажит и до сих пор упорно уклоняется от попыток женить его. Истинная гордость Ноны - ее дочь, Рената: молчаливая, внимательная, обладающая мудростью, достойной санаты.

Таборная лекарка, Чави, не так давно начала говорить о путешествии в Водачче, но Нона не разрешает. Чави - одна из надитов, найденных ошеломленными посреди дороги десять лет назад. Она постоянно спрашивает о своей пропавшей дочери и уверена, что сможет отыскать девочку в Водачче. Нона же знает, что даже если дочь Чави до сих

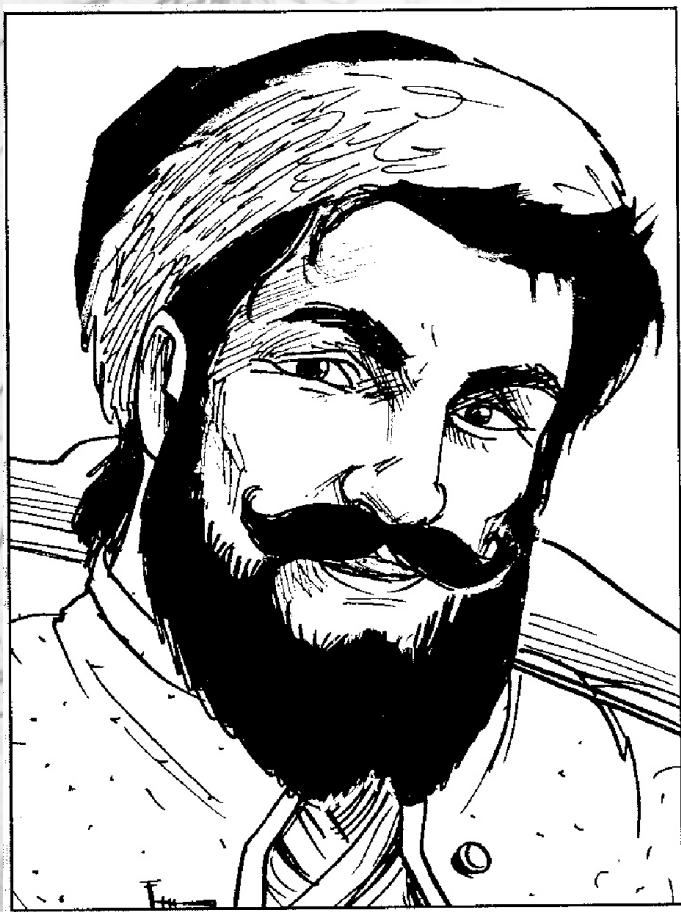
пор жива, отыскать её будет невероятно трудно, особенно в Водачче, где женщины находятся на правах собственности. Тем не менее Чави уже приняла решение и способна отправиться в путь в одиночку, если табор не поддержит её. Нона не хочет, чтобы она уезжала совсем беспомощной, и сейчас начала учить её языку, с одной стороны чтобы подготовить, с другой - чтобы отсрочить отбытие Чави, пока сама не придумает другого способа задержать её.

Очень красивая для своих лет, Нона высока ростом и обладает грациозной фигурой. Черные волосы, заплетенные в косы с бусинами из золота и резного рога, обрамляют её лицо. По слухам за последние три года Матушка трижды навещала Нону. Гай, услышав об этом, исполнился зависти к безродной побродяжке, которая получает внимание, по праву принадлежащее ему.

Пиоргий Курара

Пиоргий начал жизнь молодого фиделя, пытаясь обучиться кузнечному ремеслу в вице Курара. Увы, в разгаре была Война Креста и в Айзене становилось все неудобнее. Табор проходил Дензель, что в юго-восточном Пёзене, когда войска протестантов обложили город осадой. Осаждающие войска открыли пушечный огонь по табору, приняв его за отступающие силы противника. Вица понесла серьезный ущерб. Несколько десятков людей были ранены взрывами, в том числе и вадин, дядя Пиоргия. Старик просил Пиоргия, которому было всего восемнадцать, довести табор в безопасное место. В последующие недели, пока дядя и остальные раненные боролись с заразой и лихорадкой, Пиоргий сделал всё возможное и вывел таки Курару из Айзена. Его способность действовать в сложной ситуации впечатлила многих, а в том числе Ренату - дочь санаты вице Басулде, с которой они встретились на дороге.

Между Ренатой и Пиоргием быстро возникла связь. Чуть позже сватать Ренату явился юноша по имени Стац, и потерпел неудачу. Стац надеялся жениться на дочери новой санаты и таким образом стать очевидным кандидатом на место вадина, но по-настоящему понравиться Ренате не сумел. В последующие недели, пока таборы путе-



Пиоргий Курара

шествовали вместе, Стац и Пиоргий успели не единожды столкнуться лбами. Стац заметил, что лошадь Пиоргия подкована не лучшим образом, тот в ответ сказал, что в дичь, добытую Стащем, стреляли слишком много. В конце концов Рената сделала свой выбор. Она просила мать разрешить ей выйти замуж за Пиоргия. Дядя Пиоргия, Лех, к тому времени оправился от ран и был готов вновь принять бразды правления вицы Курара. Весьма гордый тем, как его племянник управился в нелегкие времена, он был просто ошарашен, когда Пиоргий попросил у него разрешения стать вадином вицы Басулде. Свадьбу сыграли быстро и вот так, за несколько месяцев, Пиоргий из ученика кузнеца стал вадином самого крупного фидельского табора в мире.

Пока табор двигался остаток пути из Айзена, Басулде столкнулись с необъяснимым. Это происходило трижды, но каждый раз по одному и тому же сценарию. Кибитки въезжали в деревню, с виду не отличимую от сотен других. Музыканты и акробаты ви-

цы скликали народ и выставляли шляпу для денег, но никто не являлся к представлению. В первый раз народ вицы пришел в ярость - их не впервые отказывались накормить из предубеждения. Потом кто-то заметил открытые двери, выкипевший котелок на огне. Жители деревни просто куда-то исчезли. Недоеденная пища лежала на столах, игральные кости и монеты валялись в тавернах, будто оставленные прямо посреди игры. Несколько собак и других животных бродили по деревням, но фиделям не удалось найти никого из их хозяев.

Это было десять лет назад. С тех пор Басулде увеличила ряды и процветает под предводительством Пиоргия. Помимо иных дел они тихонько пытаются разгадать загадку покинутых деревень, но пока не отыскалось ни одной зацепки. Пиоргий верит, что его табор наткнулся на эти странные деревни не без причины и судьба однажды приведет его к ответам.

Сегодня Пиоргию двадцать девять, у него средний рост, волосы не слишком длинные, а свою густую бороду он аккуратно стрижет. У него и Ренаты двое детей - дочь Наталия и сын Ру. Пиоргий всегда никогда не выделял кого-то из них особо, но Ру его любимчик. Все живанти и прорицатели, встречавшие мальчика, отмечают странное родимое пятно у него на ключице, похожее на распахнутый глаз - отметка, говорящая о великой судьбе. Не чающая в мальчике души бабушка, Нона, отвечает им, что он прекрасный ребенок, а другой судьбы ему и не нужно.

Жаргал Тимурбек

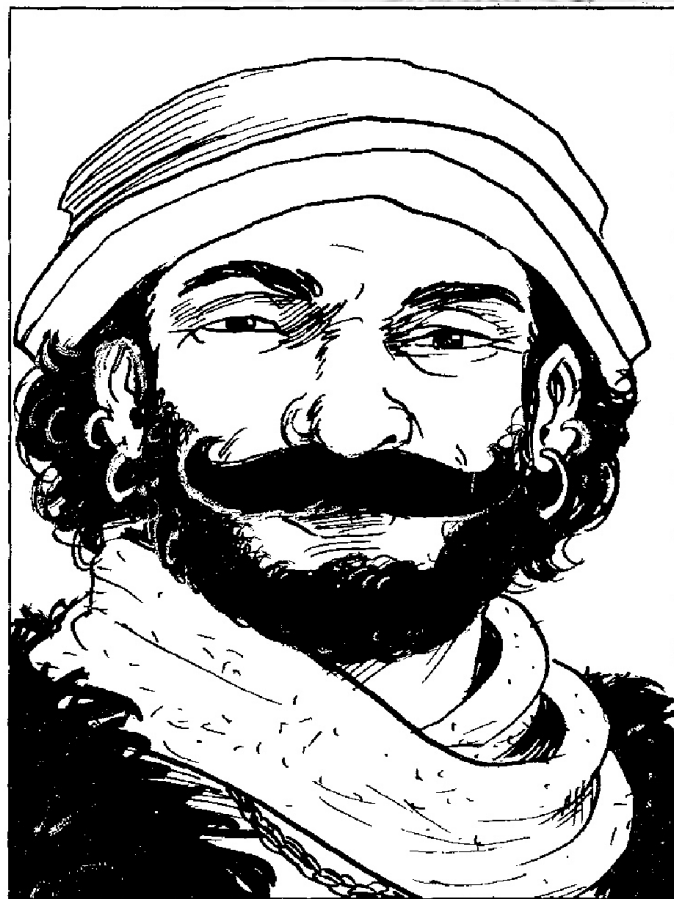
Буйный вожак козар, Тимурбек устрашающе умелый наездник и легендарный воин. Его прадед был всадником, изгнанным из Кресенты, которому удалось добраться до Молины и присоединиться к козарскому отряду. Коварный чужеземец сумел пробить себе путь к власти в отряде и принялся странствовать по Молине, Галлени и Вече. Он держал свою личность скрытой от врагов, закрывая тканью лицо во время набегов. Эта уловка нашла отклик у многих и с той поры образ Безликих Козар пугает людей куда сильнее, чем все остальные их собратья.

Жаргал был рожден чтобы вести клан и наслаждаться своим положением. Его власть абсолютна, его слово окончательно. Врагам козар известно, как его зовут, и сегодня имя Жаргала Безликого Козарина часто звучит в безопасных тавернах вокруг притушенных огней. Народ поддерживает Жаргала фанатично, ведь тот подарил им славу и богатство.

Власти Молины столь разрознены, что никакого реального сопротивлению Жаргалу оказать не могут. Тимурбек сверг мелких бояр и провозгласил государство козар на берегах озера Бдения. Он утверждает, что выяснил (правда, никто не знает, как): эти земли являются исконными козарскими территориями. Петров не в состоянии организовать нормальное сопротивление с остальными своими боярами и действия Жаргала до сих пор остаются безнаказанными. Бояре Вече и Галлени, ранее успевшие пострадать от козарских набегов, обсуждают создание коалиции с целью вычищения зреющего в Молине нарыва. В какой-то мере им помогает гай, обеспечивая ресурсную и политическую поддержку.

Со своей стороны Тимурбек готов к драке. Не ему одному предстоит показать на поле боя свое мастерство, а если Жаргалу удастся уничтожить войска Галлени и Вече, это увеличит легитимность претензий Козары, так что гаю Илье придется признать независимость его народа.

С виду Тимурбек не представляет собой ничего особенного. Среднего роста и телосложения, с курчавыми черными волосами, доставшимися ему от кресентских предков. Одежду он выбирает тоже самую простую, но все еще носит



Жаргал Тимурбек

обычные для козарских мужчин кольца и серьги, а также толстую золотую цепь вокруг шеи, как знак собственной власти. Удивительная харизма затмевает его непритязательный образ и никто из окружения не может не обратить на него внимания. Он умелый оратор, опасный боец и хитроумный полководец. Кроме того он еще и безжалостный мясник, во имя этнической чистоты вырезающий целые деревни. Хотя недавнее воцарение на собственном троне несколько смягчило его нрав, молинцы до сих пор





The background of the page is a faded, historical-style map. It features a grid of latitude and longitude lines. Two prominent compass roses are visible: one in the upper right quadrant and another in the lower left quadrant. The word "Holland" is written in a cursive script across the upper middle section of the map. The entire map is enclosed within a thin black rectangular border.

Драма

Расклад Судьбы

Ведьмы судьбы используют особый способ гадания, с помощью которого описывают судьбы. Для этого они раскладывают пять карт из колоды СORTE в виде креста.

Первая карта это Сила человека. Она отражает его наиболее выдающееся качество.

Вторая карта это Слабость человека. Она указывает на его самый значительный изъян.

Третья карта это Прошлое человека. Она рассказывает о важном событии, которое помогло ему стать тем, кто он есть.

Четвертая карта это Настоящее человека. Она показывает то, что происходит прямо сейчас.

Пятая карта это Будущее человека. Она предупреждает о приближении важного события в его жизни.

Обычно первая и вторая карта выбираются из старших арканов, а остальные три – из младших арканов двух мастей, которые наиболее важны для человека. Ведьмы судьбы традиционно откладывают карты двора и не используют их для расклада, потому что они указывают на события, на которые никак нельзя повлиять.

Использование Расклада Судьбы при создании героя

Чтобы использовать эту систему, вам потребуется колода Таро. Вы должны сделать расклад после того, как определите базовые характеристики и национальность героя, но прежде всего остального. Отделите карты старших арканов, перемешайте и положите в одну стопку. Затем вытащите две масти, которые более значимы для вашего героя – в данном случае, Чаши и Посохи – откладывая карты Пажей, Рыцарей, Королев и Королей. Уссуры имеют сильные связи с мастями Чаш и Посохов; Чаши отражают их могучую эмоциональность, а Посохи – глубокое уважение к Матушке.

Смешайте обе масти вместе. Потом разложите карты, как было описано выше. Необходимо сразу определиться, будете ли вы фокусиро-

ваться на Добродетели или выберете Порок. Если вы выберете Силу, ваш герой получает Добродетель, соответствующую вытянутой карте, и вы платите 10 Очков Героя за Расклад Судьбы. Если вы выбираете Слабость, герой будет обладать Пороком, а вы получите 10 Очков Героя для дальнейшего распределения. И, наконец, посмотрите описания Прошлого, Настоящего и Будущего, чтобы узнать, что ваш Герой получил (или потерял) от расклада.

Если у вас нет колоды Таро, будет трудно определить Силу и Слабость случайным образом, так что пусть ваш Мастер определяет их, а потом бросит кубик для определения Прошлого, Настоящего и Будущего (нечет – Чаши, чет – Посохи, а затем кубик на число карты).

Прошлое

Это события, которые сформировали нашего героя, сделав его тем, кто он есть. Некоторые из них все еще нависают над его головой.

Туз Чаш: Занимательное состязание в остроумии окончилось тем, что вас превзошел некто низкого положения, тем самым поставив вашего отца в неловкое положение. В итоге вас отослали из дому для дополнительного обучения. Вы бесплатно получаете Преимущество Университет и 1-очковое Прошлое Победенный

Двойка Чаш: Глупая размолвка посреди зимы стоила вам сердца самого дорогого из людей. Вы получаете 1-очковое Прошлое Потерянная Любовь

Тройка Чаш: Вы широко известны отличными историями, которые рассказываете долгими зимними вечерами. Благодарные слушатели щедро одаривают вас хмельными напитками, но чтобы закончить хорошую историю важно до самого конца сохранять трезвость рассудка. Вы бесплатно получаете Преимущество Способность Пить.

Четверка Чаш: Единственное, что вас понастоящему когда-либо привлекало – узнавать новые вещи и исследовать новые места. Вы бесплатно получаете Преимущество Лингвист.

Пятерка Чаш: Проблемы следуют за вами словно метели за северными ветрами. Вы давно научились с

этим жить, но другие все еще могут пострадать. Вы бесплатно получаете Преимущество Джек Дурная Погода и Прошлое по своему выбору.

Шестерка Чаш: В детстве вы, утомленный предостережениями не уходить далеко от дома, потерялись в лесу. Там вы встретили старуху - в первый миг вы перепугались, что это Матушка явилась покарать вас! Оказалось, однако, что старуха была из тибестов, и она забрала вас к своему народу. Какое-то время вы прожили путешествуя с ними и до сих пор жажда странствий жива в вашем сердце. Вы получаете 3-очковое Преимущество Связь с фиделями.

Семерка Чаш: С самого детства окружающие считают вас мечтателем. Вам всегда было проще оставаться наедине с собой, чтобы ваша творческая натура ничем не ограничивалась. Если вы приобретаете Умение Человек искусства, то получаете одно дополнительное очко в любой Навык этого Умения по своему выбору.

Восьмерка Чаш: В юности вы любили посвящать время охоте. На одной из охот вы повстречали девушку из тибестов. Дружба переросла в любовь, но когда вы предложили ей покинуть табор и остаться жить с вами, всему тут же пришел конец. Вы бесплатно получаете 1-очковое Прошлое Гаджо и 2-очковое Прошлое Потерянная любовь.

Девятка Чаш: В юности у вас был прекрасный голос и потому вас отправили на подобающее обучение. Вы получаете бесплатно Умение Исполнитель с дополнительным очком в Навыке Пение.

Десятка Чаш: Вы всегда демонстрировали тягу к дикой природе и ваши родители ничуть не удивились, когда однажды вы продемонстрировали невероятное знание животных. Вы можете приобрести волшебство Переём на 5 Очков Героя дешевле объявленной цены (минимум 0).

Туз Посохов: Когда вы были ребенком, пропала ваша сестра. Об этом редко говорили вслух, а по углам шептались, что ее забрала Матушка, но вы твердо решили однажды найти ее. Вы получаете бесплатно 2-очковое Прошлое Охотник.

Двойка Посохов: Вас усыновили. Родные никогда этого не говорили, но сам вы в этом твердо

уверены. Однажды вы намерены узнать, кем были ваши настоящие родители. Вы получаете бесплатно 3-очковое Прошлое Истинная личность.

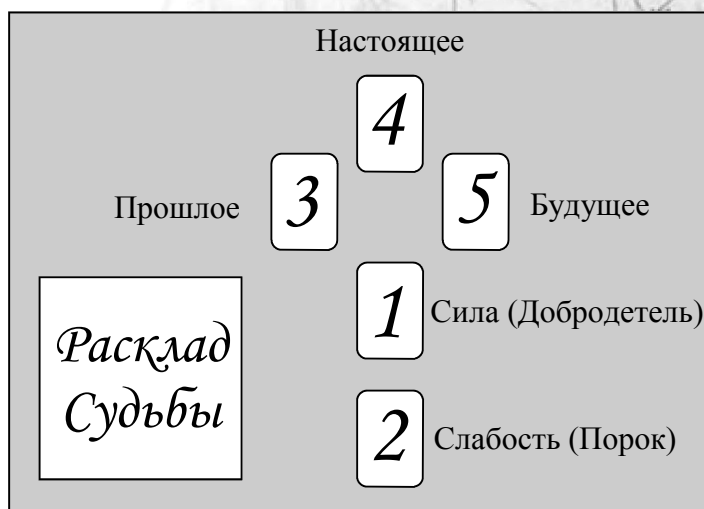
Тройка Посохов: Однажды над вами очень жестоко посмеялись и память об этом событии до сих пор не дает вам покоя, так что вы боитесь вечеринок. Вы получаете 1-очковое Прошлое Страх.

Четверка Посохов: Ваш отец был священником Уссурской Православной церкви и хотел, чтобы вы пошли по его стопам. Жизнь ваша стала подготовкой к этому служению. Вы получаете бесплатно Преимущество Духовный сан.

Пятерка Посохов: Будучи шестым по счету ребенком, вы всегда понимали, что путь в жизни вам придется торить самостоятельно, и потому попросили отдать вас в науку к рыбаку. Вы получаете бесплатно Умение Моряк.

Шестерка Посохов: Самое яркое воспоминание детства - ваш дед бранит вашу мать за то, что она пыталась отучить вас использовать левую руку. С тех пор вы никогда этого не стеснялись. Вы получаете бесплатно Преимущество Левша.

Семерка Посохов: Вы были очень болезненным ребенком. Богатств вашего отца хватало, чтобы приглашать лучших врачей, но все они были не в силах помочь. И тогда свою помощь предложила женщина из тибестов, а отец в отчаянии согласился, пообещав в награду всё, что только в его власти. Она сказала - "Посмотрим". Через несколько недель ваше здоровье восстановилось, ваш отец поблагодарил женщину и просил ее уйти. Ответ её был загадочным:



“Умоляю, берегите это дитя, потому что другие не увидят своего шестого года”. У вас было восемь братьев и сестер и все они умерли, не дожив до пятого дня рождения. Девятая - ваша младшая сестра, и сейчас ей пять. Вы получаете бесплатно 2-очковое Прошлое Обязанность.

Восьмерка Посохов: Вы просто не в состоянии вовремя придержать язык. Как следствие, в юности вы заполучили врага, который использовал свои возможности чтобы разорить вашу семью. Вы получаете бесплатно Прошлое Немезида.

Девятка Посохов: В детстве вы дали клятву никогда не жаловаться. В результате у вас очень высокая устойчивость к боли. Вы получаете бесплатно Преимущество Стойкость.

Десятка Посохов: В детстве мать очень боялась за вас, и до самой своей смерти так и не сказала, почему. С тех пор всю жизнь вас сопровождает одна неприятная особенность. Вы поражены неспособностью говорить в те моменты, когда вам это жизненно необходимо. Вы получаете бесплатно 2-очковое Прошлое Проклятие.

Настоящее

Здесь описаны описывают события, в которые герой будет непосредственно впутан. Скоро они произойдут, нравится это ему или нет.

Туз Чаш: Ваш дядя только что назвал вас своим наследником вместо собственного сына (и вашего брата). Вы бесплатно получаете 1-очковое Преимущество Наследие и 2-очковое Прошлое Немезида.

Двойка Чаш: Вас всегда находили интересным. Заводить друзей и любовниц для вас - плевое дело, однако то же можно сказать и о соперниках. Не так давно ваша любовь покинула вас, уйдя к вашему врагу. Вы получаете бесплатно Преимущество Опасная Красота, 1-очковое Прошлое Потерянная Любовь, 1-очковое Прошлое Немезида.

Тройка Чаш: Избрав судьбу богатыря, вы уже приготовились к долгим странствиям в поисках покровителя, но неожиданно нашли нанимателя, которому крайне важна ваша служба. Вы получаете бесплатно 4-очковое Прошлое Патрон и 1-очковое Прошлое Клятва.

Четверка Чаш: Прошлую зиму вы провели в труде под открытым небом. Это было суровое испытание, но оно здорово вас закалило. Вы получаете бесплатно Преимущество Стойкость.

Пятерка Чаш: Шесть месяцев назад вы проснулись посреди табора тибестов, ничего не помня о своем прошлом. Тибесты приняли вас, но они понятия не имеют, кто вы такой. Вы получаете 1-очковое Прошлое Связь с фиделями и 1-очковое Прошлое Амнезия.

Шестерка Чаш: Вы недавно завели несколько новых знакомств, хоть и достаточно сомнительных. Репутация этих людей, похоже, затрагивает и вас. Вы получаете бесплатно Преимущество Негодй.

Семерка Чаш: Полгода назад вас обвинили в серьезном преступлении. В результате вы провели долгое время в очень темной камере, пока не была доказана ваша невиновность. Вы получаете бесплатно Преимущество Обостренные Чувства.

Восьмерка Чаш: У вас доброе сердце. На прошлой неделе вы помогли слуге в нелегкой ситуации. Вы не знали, что на самом деле это вор, укравший несколько ценностей из дома своего господина. И теперь вас тоже разыскивают. Вы получаете бесплатно 2-очковое Прошлое Жертва охоты.

Девятка Чаш: Не так давно скука заставила вас оставить дом. На пути в Водачке вы повстречали тибеста, удивительно похожего на вас. Это было просто невероятно - даже ваш отец, вполне возможно, перепутал бы вас двоих. Вскоре после того, как пути ваши разошлись, вас настигли некие люди, принявшие вас за него - и похоже, у вашего недавнего знакомого имеются определенные проблемы. Вы получаете бесплатно 3-очковое Прошлое Ошибка.

Десятка Чаш: Многие годы искусство было вашей страстью. На прошлой неделе вы были наняты, чтобы создать шедевр, который будет представлен на пятисотлетнем юбилее вашего города. Это великая честь и вам была выделена авансом некоторая сумма на материалы. Вы получаете дополнительные двести гильдеров к начальному имуществу и 2-очковое Прошлое Обязанность.

Туз Посохов: Совсем недавно вы принесли клятву служить воеводе. Ваши обязанности

просты и понятны. Вы получаете 3-очковое Прошлое Клятва.

Двойка Посохов: У вас никогда не было проблем с тем, чтобы хорошо выпить, но прошлой ночью вы очнулись рядом со своей конюшней, совершенно не помня, как там оказались. Кошель ваш был кем-то украден, равно как и некоторые важные для вашей семьи документы, и теперь вам предстоит выследить вора. Вы получаете бесплатно 1-очковое Прошлое Охотник.

Тройка Посохов: У вас удивительный дар раздвигать из мух слонов, да таких, что сама Матушка бы позавидовала. Совсем недавно ваша любимая пыталась убить вас - и это не первое безумство, обрушенное на вас жизнью. Вы получаете бесплатно Преимущество Джек Дурная Погода и Прошлое по своему выбору.

Четверка Посохов: Прошлую зиму вы провели странствуя с народом тибестов. У них весьма интересный образ жизни и вы нашли с ними прекрасное взаимопонимание. Вы получаете бесплатно 1-очковое Прошлое Связь с Фиделями.

Пятерка Посохов: Драка в кабаке закончилась трагически и теперь вас разыскивает боярин в связи со смертью своего слуги. Вы получаете бесплатно 3-очковое Прошлое Жертва охоты.

Шестерка Посохов: После того, как вы помогли путешественнику отбиться от каких-то бандитов, в благодарность он подарил вам кинжал с узким клинком (на своем чужеземном наречии он назвал его "дирк"). Вы бесплатно получаете Преимущество Клинок МакИчернов (см. книгу "Авалон", такие клинки обладают способностью вредить сверхъестественным существам).

Семерка Посохов: Будучи богатырем, вы недавно были приняты на службу могущественной семьей. Помимо повседневных обязанностей ваш господин поручил вам разобраться с давним делом - отыскать его дочь, пропавшую из собственных покоев почти десять лет тому назад. Вы получаете бесплатно 2-очковое Прошлое Охотник.

Восьмерка Посохов: После многих лет обучения и молитв вы наконец обрели свое место в мире. Вы получаете бесплатно Преимущество Духовный сан.

Девятка Посохов: Вы многие годы трудились на флоте и наконец ваше служение было вознаграждено. Вы получаете бесплатно Преимущество Корабль.

Десятка Посохов: По ошибке вас приняли за другого. Какие это принесет последствия остается только ожидать. Вы получаете бесплатно 1-очковое Прошлое Немезида.

Будущее

Это события, которые готовы соткаться в будущем вашего героя. Возможно, причиной им станут те решения, которые он уже принял в прошлом, а может ему только предстоит их принять. Эти предсказания намеренно сделаны туманными. Мастер должен сам придумать, как именно они проявятся в ходе игры.

Туз Чаш: Страсть всей твоей жизни придет к тебе. (Романтика 2)

Двойка Чаш: Порой лишь тот, кто во всем походит на тебя, может подтолкнуть тебя к новым высотам. (Соперник 2)

Тройка Чаш: Тебе надо встретиться со своими страхами лицом к лицу, если хочешь выжить. (Страх 2)

Четверка Чаш: Порой отдать кому-то долг бывает полезно. (Долг 1)

Пятерка Чаш: Порой потеря друга разбивает твое сердце, в других случаях - толкает на героизм. (Вендетта 1)

Шестерка Чаш: Некто очень важный пожелает видеть тебя.. (Преимущество Членство)

Семерка Чаш: Не стоит строить романтические планы. (Потерянная любовь 2)

Восьмерка Чаш: Разоблачение бесследно не проходит. (Истинная личность 2)

Девятка Чаш: Доказать свою невиновность бывает непросто. (Жертва охоты 2)

Десятка Чаш: Когда друзья становятся врагами, приходит время выбирать врагов. (Немезида 2)

Туз Посохов: Лишь настойчивость поможет отыскать то, что ищешь. (Охотник 2)

Двойка Посохов: Жизнь порой оборачивается неожиданно. (Ошибка 2)

Тройка Посохов: Деловая сметка приносит не только богатство. (Немезида 2)

Четверка Посохов: Кто-то решит довериться тебе. (Преимущество Наследство)

Пятерка Посохов: Очень небольшое невозможно исправить. (Проклятие 2)

Шестерка Посохов: Познание ведет к ответственности. (Обязанность 2)

Семерка Посохов: Однажды все узнают, чего ты достоин (Преимущество Награда)

Восьмерка Посохов: Ищи друзей в неожиданных местах (Преимущество Связь с фиделями)

Девятка Посохов: Доверяй, если ищешь доверия. (Клятва 2)

Десятка Посохов: Все к чему-то стремятся. (Побежденный 2)

Новые правила Переёма

Новые Навыки Переёма

Описанные далее Навыки позволяют магу Переёма принимать обличия животных, используя правила из “Книги игрока”. Дары, отмеченные звездочкой, могут быть использованы только с одобрения Мастера. Теоретически они принадлежат только определенным Князьям и Мастер может запретить их использование, если ему покажется, что они внесут в игру дисбаланс.

Аспри

TN: 20

Дары: Защита (+10 к сложности попадания), Атака (0к2 Укус), Мошь -1, Полёт, Отсутствие хватательных конечностей, Скорость

Заметки: Защита и Мошь -1 считаются одним Даром при частичном превращении, равно как Полёт и Отсутствие хватательных Конечностей.

Кабан

TN: 15

Дары: Атака (0к3 Клыки), Мошь +1, Отсутствие хватательных конечностей, Скорость

Заметки: Скорость и Отсутствие хватательных конечностей считаются одним Даром при частичном превращении.

Бока

TN: 10

Дары: Защита (+10 Сложность поражения), Мошь -1, Прыжок, Отсутствие точных действий
Заметки: Защита и Мошь -1 считаются одним Даром при частичном превращении, равно как Прыжок и Отсутствие точных действий.

Драхен*

TN: 45

Дары: Защита (+10 Сложность поражения), Атака (0к3 Укус), Атака (0к2 Когти), Мошь +3

Утка

TN: 15

Дары: Полёт, Задержка Дыхания, Отсутствие хватательных конечностей, Плавание

Заметки: Полёт и Отсутствие хватательных конечностей считаются одним Даром при частичном превращении.

Жар-птица*

TN: 30

Дары: Защита (+10 Сложность поражения), Атака (0к3 Укус), Полёт, Отсутствие точных действий

Заметки: Способность Полёт и Отсутствие точных действий считаются одним Даром при частичном превращении

Рыба

TN: 10

Дары: Подводное Дыхание, Отсутствие хватательных конечностей, Плавание

Заметки: Способность Плавать и Отсутствие хватательных конечностей считаются одним Даром при частичном превращении.

Лягушка

TN: 15

Дары: Задержка Дыхания, Прыжок, Плавание, Отсутствие точных действий

Заметки: Плавать и Отсутствие точных действий считаются одним Даром при частичном превращении.

Козёл

TN: 10

Дары: Атака (0к2 Рога), Мошь +2, Отсутствие хватательных конечностей

Заметки: Мошь +2 и Отсутствие хватательных конечностей считаются одним Даром при частичном превращении.

Хинд

TN: 35

Дары: Защита (+10 Сложность для поражения), Атака (0к2 Рога), Мастерство +3, Прыжок, Отсутствие Хватательных Конечностей, Скорость
Заметки: Мастерство +3 и Отсутствие Хватательных Конечностей считаются одним Даром при частичном превращении.

Лошадь

TN: 15

Дары: Защита (+5 Сложность поражения), Мощь +2, Отсутствие Хватательных Конечностей, Скорость
Заметки: Мощь +2 и Отсутствие Хватательных Конечностей считаются одним Даром при частичном превращении.

Обезьяна

TN: 20

Дары: Мастерство +1, Лазание, Падение

Ворон

TN: 15

Дары: Защита (+5 Сложность поражения), Полёт, Отсутствие хватательных конечностей
Заметки: Полёт и Отсутствие хватательных конечностей считаются одним Даром при частичном превращении.

Северный олень

TN: 10

Дары: Атака (0к2 Рога), Мастерство +1, Отсутствие хватательных конечностей, Тепло
Заметки: Мастерство +1 и Отсутствие хватательных конечностей считаются одним Даром для частичного превращения.

Змея

TN: 20

Дары: Атака (0к2 Укус), Рытьё, Лазанье, Мастерство +1, Отсутствие хватательных конечностей, Немота, Скорость, Плохой Слух
Заметки: Атака и Плохой Слух считаются одним Даром для Частичного Превращения, равно как Скорость и Отсутствие хватательных конечностей.

Певчая птичка

TN: 15

Дары: Защита (+10 Сложность поражения), Мощь -3, Мастерство +2, Полёт, Отсутствие точных действий



Седьмое Море

Заметки: Защита и Мощь -3 считаются одним Даром при частичном превращении, равно как Полёт и Отсутствие точных действий.

Черепаша

TN: 15

Дары: Защита (+10 Сложность поражения), Мастерство -1, Задержка дыхания, Отсутствие хватательных конечностей, Плавание

Заметки: Защита и Мастерство -1 считаются одним Даром для при Частичном Превращении, равно как Плавание и Отсутствие хватательных конечностей

Новые Дары

Подводное дыхание

Вы дышите водой так же хорошо, как и воздухом. Вы не страдаете от эффектов утопления, когда вы под водой, но начинаете страдать, когда извлечены из неё.

Плохой Слух

Вы теряете два кубика меньше на все действия Восприятия, связанные со слухом.

Создание новых обликов

Порой у мага Переёма может возникнуть желание превратиться в животное, которое не описано в этой и каких-либо других книгах. Используйте эти правила для создания нового Навыка Превращения.

Для того, чтобы создать новый Навык Превращения, выберите животное и обсудите вместе с Мастером набор Даров, которые характеризуют данную форму. Негативные Дары должны быть объединены в пары с Позитивными Дарами; то есть каждому Дару, действующему в ущерб персонажу, такому, как Мощь -1, Отсутствие Хватательных Конечностей или Плохое Зрение, должен быть противопоставлен дающий преимущество Дар, вроде Полёта или Мастерства +2. Эта пара считается одним Даром при Частичном Превращении.

Определив Дары, установите Сложность Навыка (TN). Сложность равна 5 плюс сумма модификаторов, которые дают вам Дары Навыка. Обратитесь к таблице ниже, чтобы узнать модификатор сложности создаваемого Навыка.

Таблица Даров Переёма

Дар	Модификатор
Защита (+5/+10)	+5/+10
Атака (0к2)/(0к3)	+5/+10
Мощь	+5 за каждую единицу бонуса -5 за каждую единицу штрафа
Подводное дыхание	+10
Рытьё	+5
Лазанье	+5
Падение	+5
Мастерство	+5 за каждую единицу бонуса -5 за каждую единицу штрафа
Полёт	+10
Задержка дыхания	+5
Вой	+5
Острый слух	+5
Острое зрение	+5
Острый нюх	+5
Прыжок	+5
Ночное зрение	+5
Отсутствие точных действий	-5
Отсутствие хватательных конечностей	-10
Слабый слух	-5
Слабое зрение	-5
Немота	+5
Скорость	+5
Плавание	+5
Тепло	+5

Герой с новым Навыком должен найти выбранное животное, чтобы выторговать у него навык (см "Книгу игрока"). По-настоящему редких и сильных животных искать долго и трудно, так что это может вылиться в полноценное приключение. Мастер имеет полное право запретить

любое животное, которое сочтёт неподходящим (динозавр, например, или медуза). Если животное очень похоже на одно из тех, что уже описаны - например, собака почти то же самое, что волк - то их способности тоже должны быть максимально схожи.

Новое Прошлое

Враждебность животных

В какой-то момент вы совершили нечто, разозлившее очень важного представителя определенного вида животных. Теперь весь этот вид враждебен вам. Ни при каких обстоятельствах вы никогда не сможете воспользоваться духовным обликом существ этого вида. Ранг данного прошлого определяет, какую угрозу представляет животное и как часто это проявляется. Ранг 1 подразумевает мелких и неопасных животных, вроде кроликов, певчих птичек и мышей. К рангу 2 относятся звери покрупнее и поопаснее, вроде сов и змей. К третьему рангу относятся самые крупные и опасные животные, такие как волки и медведи. Сверхъестественные существа, вроде драхенов и грифонов, не могут быть выбраны для этого прошлого - разозлив подобное существо вы погибнете в течение пары месяцев.

Гаджо (только для не-фиделей)

Вы пообщались с тибестами и результат был плачевным. У них сложилось о вас дурное мнение и это взаимно. Этому способствует ряд фактов и неприязнь может варьироваться от отношения к вам как бесчувственному гаджо (1) до бесчестного и надоедливого гаджо, пользующегося чужими предубеждениями (2) и гаджо, который постоянно пытается навредить тибестам (3).

Мемло (только для фиделей)

Вы осквернены. Возможно в этом нет вашей вины - может быть, за это ответственен некий гаджо, а может вы провели среди них слишком много времени, но сути дела это не меняет. Ваш народ полагает вас нечистым и у вас всего несколько способов очиститься: Вайно, одиночество, или жертва. Ваша сана-

та может дать совет, что лучше выбрать. Очки, вложенные в это Прошлое, определяют степень вашей оскверненности. На уровне 1 нарушение было мелким - женщина из гаджо прилюдно и неуместно коснулась вас. Ранг 2 подразумевает более серьезную проблему: возможно, вы опозорили табор, несколько раз опрометчиво проявив на людях свою привязанность. К рангу 3 относятся только самые серьезные проступки, к примеру прелюбодеяние или проституция. Ранг 4 (возможен только при наличии Преимущества Джек Дурная Погода) подразумевает преступления, о которых вообще не говорят в приличном обществе (будем надеяться, ваш герой остался в рамках приличия).

Новые Умения

Акробат

Также как и Исполнитель, Умение Акробат отражает способность персонажа выполнять разнообразные кульбиты, ходить по канату и т.д. Являясь в первую очередь сценическим мастерством, Умение Акробат может оказаться полезным и в более напряженных ситуациях, например при необходимости перебраться через ущелье, используя натянутую веревку или в случае если надо спрыгнуть с крыши с минимальным ущербом для себя.

Базовые Навыки

Равновесие: Попросту говоря этот навык отвечает за то, чтобы не упасть даже в самых неблагоприятных условиях. Он используется в качестве защитного навыка во время боя на борту корабля, находящегося в море, или в ситуациях, при которых имеет место неустойчивая поверхность под ногами. Мастер сообщит вам сложность выполнения конкретного действия на борту идущего под парусом судна или в других особых условиях.

Работа ног: Работа ног это искусство перемещения туда, где клинок противника не может вас достать. Этот навык может быть использован в качестве защитного даже в том случае, если у вас нет оружия.

Дополнительные Навыки

Мягкое падение: Авантюристам частенько приходится откуда-то падать, но вы знаете, как делать

это правильно. Вы знаете, как погасить удар с помощью ваших плеч и как перекатиться после падения. Хотя, разумеется, это не поможет вам в случае, если вы рухнули в яму с шипами. За каждый ранг в этом навыке повреждения от любого падения становятся меньше на 1 сохраняемый кубик, до минимума в 0 кубиков.

Циркач: Вы обучены нескольким из традиционного набора цирковых ремесел - поедать огонь, глотать шпаги или просто собирать зрителей.

Гуттаперчевость: Исполнитель с этим Навыком способен изгибать и скручивать собственное тело таким образом, как даже сам Теус не мог бы и помыслить. Хотя в первую очередь это используется чтобы впечатлить и развлечь зрителей, персонаж вполне может прибегнуть к подобному мастерству чтобы куда-то протиснуться или, наоборот, выбраться на волю.

Жонглирование: Очень простой для освоения Навык, жонглирование, тем не менее, все еще способно впечатлить непосвященных. Это способность героя одновременно удерживать в воздухе множество объектов, будто вопреки земному притяжению. Жонглирование тремя небольшими мячами проще всего и имеет TN 10. Более сложные трюки (дополнительные предметы, крупные предметы, предметы необычной формы, а также опасные предметы или усложнение движений) требуют заявления подъема за каждый новый добавочный фактор. К примеру - жонглирование четырьмя ножами одной рукой требует четырех подъемов (один за предмет свыше трех, один за опасность, один за однорукость).

Данный Навык также может быть рассмотрен как дополнительный для Умения Исполнитель.

Прыжки: Вы прыгаете выше и дальше большинства людей. Зачастую это оказывается полезно, особенно если вы занимаетесь исследованием пыльной гробницы или убегаете по крышам домов. Кроме того, это умение используется для защиты во время прыжков.

Поднятие тяжестей: Есть два способа поднятия тяжестей: правильный и неправильный. Если вы избрали второй, не исключено, что все закончится травмой. Этот навык позволяет вас поднимать большие тяжести и меньше рисковать своим здоровьем.

Перекаты: Если вашему герою требуется ползти или перекатываться по полу, вам нужно использо-

вать именно этот навык. Он может быть полезен для того, чтобы моментально превратить любой стол в укрытие или прокатиться под опускающейся стеной. При переползании или выполнении перекатов этот навык используется в качестве защитного.

Трюк в связке: Один из самых важных аспектов акробатического представления это умение работать в команде и предугадывать движение партнера. Акробат с этим Навыком обучен взаимодействовать с остальными во время поддержек, захватов и бросков (пробовали построить пирамиду из одного человека?).

Полет на предмете: Вы умеете летать на веревках, свечных люстрах и тому подобном. Если кто-то атакует вас в середине полета, вы должны использовать этот навык в качестве защитного.

Сокольниковый

Древнее искусство соколиной охоты умерло на остальной Тейе, но до сих пор процветает среди усурских бояр. Вам известно, как содержать и дрессировать соколов и прочих хищных птиц. Вы умеете заботиться о них, растить и следить за их здоровьем. Вы знаете как охотиться с птицей и можете добыть дичь в лесу или в поле. Также вы можете заставить свою птицу совершать и более мирные трюки - к примеру, пролететь через обруч - или открытое окно.

Базовые Навыки

Содержание птицы: Этот Навык позволяет вам заботиться о своих соколах и использовать обученных соколов для охоты. Также это мера ваших познаний в обращении с инструментами ремесла, такими как соколовый кловушок, сокольниковый перчатки и сигнальные устройства, потребные для охоты.

Дополнительные Навыки

Дрессировка животных: Этот навык позволяет вам одомашнивать животных и дрессировать их для того, чтобы они могли исполнять различные трюки или атаковать по команде. Рекомендуемые правила по дрессировке животных можно найти в "Руководстве Мастера".



Предсказатель судьбы

Данное Умение объединяет различные способы предсказания судьбы - гадание по руке, на картах, толкование знамений - все ради того, чтобы убедить клиента в истинности предсказания. В отличие от техник, которые используют *сорте стрега*, предсказание судьбы не является магией и основано на народных традициях, а не на сверхъестественных силах. Нет никаких гарантий, что полученное таким образом предсказание когда-то исполнится и мастера этого ремесла специально обучаются высказываться туманно, оставляя клиенту самому додумывать недосказанное.

Замечание: Водаччанские Ведьмы Судьбы редко прибегают к Умению Предсказателя судьбы. Они считают, что это всего лишь подражание низкорожденных их истинным колдовским способностям (за которыми скрывается магия Сорте). Ведьма Судьбы, использующая предсказание судьбы народными методами подобна всемирно известной балерине, которая вдруг принялась танцевать на улицах за подачки прохожих.

Базовые навыки

Оратор: Сладкие слова похвалы льются из ваших уст так же легко, как отравленный шепот. Ораторское умение позволяет вам легко убеждать своих собеседников в истинности ваших аргументов.

Гадание по руке: Этот Навык позволяет узнавать, что значит каждая отдельная линия на ладони - не только линии жизни, сердца и ума, но и более тайные отметины, определяющие такие детали, как будущие дети и финансовые достижения.

Дополнительные Навыки

Гадание на костях: Метание костей подразумевает тщательный подбор самих костей (обычно - рукой клиента) и позволяет гадателю толковать образующиеся сочетания. Это, возможно, старейший способ предсказания судьбы и один из самых сложных. Также кости часто используются для толкования знамений.

Гадание на картах: Карты для тибестов всё ещё в новинку. Они используют уникальную колоду, неизвестную никому кроме них на Тейе, и согласно поверьям большинства, происходящую из Кресентской Империи. Гадание на картах требует знания традиций и знаков, и конечно же понимания двойственной природы толкования каждой карты. Умение широко трактовать полученный результат

здесь тоже очень важно - как, впрочем, и в большинстве Навыков Предсказателя судьбы.

Этот Навык не имеет отношения к карточным раскладам, которые используют Ведьмы Судьбы. Хотя и схожие внешне, это совершенно разные техники, и их нельзя даже сравнивать, не говоря уже о том, чтобы переносить результаты одной системы в другую.

Определение личности: Этот навык позволяет вам получать информацию о какой-то личности исходя из ее внешности и манер. Обратив внимание на костную мозоль на костяшках пальцев можно определить ведущую руку. Нервное подергивание мускула так же может многое сказать внимательному глазу. Используя этот навык, вы всегда будете вступать в разговор, имея некоторое представление о собеседнике. Однако чаще всего вам придется применять этот навык для встречных бросков против Стойкости или Навыков оппонента.

Торговля: Способность торговаться лишь половина дела для того, кто желает стать процветающим ремесленником. Вы способны вспомнить всё о торговых переговорах в любое время и использовать эти знания в свою пользу. Конечно, вы должны уметь делать это лучше, чем оппонент, чтобы он принял ваши взгляды на ситуацию.

Оккультизм: Оккультизм - ценное, но непростое для изучения знание. Вы смогли изучить некоторую его часть и знаете, как её использовать, будь то тривиальные факты о каком-то виде волшебства или решение древней загадки.

Знаменья: Этот Навык включает предсказание масштабного будущего. Знамение указывает на события и выборы, имеющие значение не для одного человека, и правильное знамение должно быть туманным и всеобъемлющим.

Остальные (указать): Это Навык, в котором сведено множество других методов предсказания будущего, от чайных листьев до гадания на рунных камнях, звериных внутренностях и шишках на голове клиента.

Ручной топор (военное)

Хотя в других странах это оружие давно забыто, легкий одноручный топор остается основным боевым оружием в Уссуре. Мастера такого боя умеют обращаться с тесаками, метательными топориками и про-

чими одноручными топорами. Многие нынешние бойцы когда-то начинали учиться применять одноручный топор в мирных целях, а позже обнаружили, что в случае надобности топор входит как в дерево, так и в тело под одним и тем же углом.

Базовые Навыки

Атака (Ручной топор): Атака это просто способность попасть по вашему противнику ручным топором.

Парирование (Ручной топор): Парирование, по сути, представляет защиту себя от ударов, приемом их на топор. Этот навык может быть использован в качестве защитного в случае, если вы пользуетесь ручным топором.

Дополнительные Навыки

Метание (Ручной топор): Вы можете метнуть топор в качестве атаки. Поступая так, используйте данный Навык вместо навыка Атака (Ручной топор). Дистанция будет равна 5 метрам + значение вашей Мощи.

Щит (военное)

Любой может носить щит, но солдат, которого специально обучали, способен также обратить его в наступательное оружие. Благодаря сходствам между баклером и щитом, вы можете использовать половину значения Навыка Парирование (Кулачный щит) с округлением вниз, для парирования щитом, если это значение выше. Подобная замена также действует и в обратном случае.

Базовые Навыки

Парирование (Щит): Парирование, по сути, представляет защиту себя от ударов, приемом их на щит. Этот навык может быть использован в качестве защитного в случае, если вы пользуетесь щитом.

Дополнительные Навыки

Атака (Щит): Атака это просто способность попасть по вашему противнику.

Новые Навыки

Дополнительный Навык Слуги

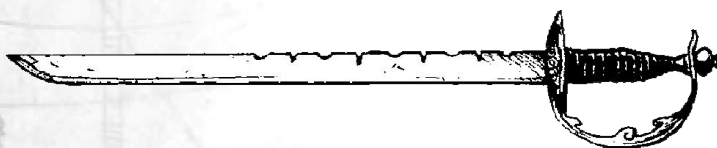
Вожделение саней: Управление санями отличается от езды на лошади или управления каретой. Животные должны тянуть повозку плавно, чтобы не повредить полозья о помехи, и потому требуется равномерное распределение сил. Что еще хуже - сани бывает сложно остановить, и потому они опасны для тех, кто заезвается. Вы обучены учитывать все эти особенности.

Дополнительные Навыки Исполнителя

Подставное лицо: Подставные лица смешиваются с толпой зрителей, чтобы помогать выступающему оставаться на высоте. Порой надо чтобы кто-то вовремя начал аплодировать, порой своевременный вопрос из толпы позволяет дать великолепный ответ со сцены, кроме того - кто-то же должен выигрывать в шары и чаши.

Воспроизведение: Этот Навык используется, когда персонаж хочет процитировать, повторить, сыграть или изобразить нечто, что ранее играли, пели, говорили или производили на его глазах. TN для воспроизведения чего-либо в первую очередь равен TN изначального действия. Очевидно, что чем длительнее действие, тем также его сложнее воспроизвести. Грубая кабацкая шутка потребует TN 10 - и чтобы вспомнить, и чтобы сказать, - в то время, как воспроизведение целой исторической драмы потребует TN 30.

Воспроизведение также может считаться дополнительным Навыком Придворного и дополнительным Навыком Шпиона. По желанию Мастера, ранее созданные герои, обладающие Умениями Придворного или Шпиона, могут получить Навык Воспроизведения, равный значению из Разума. Мастер может увеличить или уменьшить полученный таким образом ранг Воспроизведения по своему усмотрению.



Новые боевые стили

Школа Богатыря

Страна происхождения: Уссура

Описание: Хотя основной формой отрядов в Уссуре является строй щитников, вооруженных одноручными топорами, в поединках это не так эффективно. Стилль боя Богатыря использует полноразмерный топор лесоруба и не подразумевает наличия щита. Практикующие его бойцы известны своей яростью и отвагой, даже само слово "богатырь" является самоназванием сословия странствующих воителей, которых на западе называли бы рыцарями, и из их числа вышли величайшие уссурские герои. В годы войн крестьяне собираются и вооружаются, после чего получают ускоренное обучение бою в щитовом строю и формируются в отряды. Большинство богатырей сражаются независимо от крестьян, выискивая и вызывая на поединки тех бойцов вражеской армии, которые выделяются на фоне простых солдат - обычно это командиры. Действуя в связке с отрядами крестьян, богатыри держатся позади строя, поддерживая его линию напоминанием, что бояться надо их, а не врага впереди.

Школа Богатыря - источник сильных политических разногласий между Гильдией Фехтовальщиков и гаем. Гильдия отказывается предоставлять членство тем, кто практикует уссурские устаревшие боевые стили. С другой стороны Гильдия хочет действовать на территории Уссуры, свободно продавая свои услуги. Гай четко дал понять, что Гильдия сможет зайти на территорию страны только после официального принятия богатырей. После долгих политических плясок установился молчаливый компромисс. Богатыри считаются членами Гильдии, когда находятся на территории Уссуры или на кораблях, идущих под уссурским флагом, но не в иных ситуациях.

Сила данного стиля в запредельной ярости бойца и техниках запугивания. Мало кто по доброй воле захочет встретиться в бою с ревущим богатырем. Слабость же в том, что защита в значительной мере принесена в жертву наступательной мощи. Осторожный и расчетливый против-

ник может подловить богатыря, когда тот возвращает оружие после удара или проваливается после промаха.

Требования: Охотник, Тяжелое оружие

Навыки фехтовальщика: Агрессивная атака (Тяжелое оружие)(*Lunge*), Удар эфесом (Тяжелое оружие)(*Pommel strike*), Метание (Тяжелое оружие: Топор)(*Throw*), Поиск слабости (Богатырь)(*Exploit weakness*)

Новый Навык фехтовальщика

Метание (Тяжелое оружие: Топор)(*Throw*): Вы можете метнуть топор (Тяжелое оружие, не ручной топор) в качестве атакующего действия. Поступая так, используйте данный Навык вместо своего навыка Атака (Тяжелое оружие). Дальность такого броска равна удвоенному значению вашей Мощи в метрах.

Новичок: Начинающие бойцы в стиле Богатыря взмахивают своими топорами с невероятной точностью. Они получают свободный подъем, атакуя с использованием топора.

Кроме того, последователи стиля Богатыря считаются членами Гильдии Фехтовальщиков, находясь в пределах Уссуры и на борту любого корабля под уссурским флагом. Они не получают никаких преимуществ от членства в Гильдии, находясь в других местах. Кроме того они получают пять Навыков из Умения Охотник ранга 1 вместо трех, по обычным правилам.

Специалист: Специалисты стиля Богатыря наносят невероятно мощные удары, способные нанести тяжелейшие повреждения самым стойким противникам. Они добавляют один сохраняемый кубик при бросках на повреждение от топора (+1с1 до общего 3с4 до учета значения Мощи).

Мастер: Мастера данного стиля известны своей звериной дикостью в бою. Они часто носят черепа, клыки и когти диких животных, которых убили, а перед боем яростно ревут, заставляя противника трепетать. Увеличьте рейтинг Страх персонажа на 2. Если он не имел рейтинга страха до этого, теперь он равен 2. Персонаж также получает два свободных подъема на попытки сопротивления эффектам Страх.

Стрелки Буслаевича

Страна происхождения: Уссура

Описание: Уссурских лучников уважают по всей Тейе не потому, что они выработали как-то особый стиль стрельбы из лука, а потому, что стрельба из лука в Уссуре это образ жизни. Местные видят в этом не просто боевое умение, а способ выживания, охоты и бесшумного убийства ради пропитания. Большинство уссурских лучников обладают нечеловеческим терпением. Выбрав цель они берут точный прицел и отпускают тетиву только при полной уверенности, что выстрел будет точен.

Тем не менее для последователей Вольги Буслаевича эта техника неприемлема.

Буслаевич был разбойником и стрелял из лука с коня. Он вылетал из лесной чащи, осыпая противников дождем метких стрел, не спешиваясь хватал то, что ему было нужно, и стремительно уносился прочь. Пережившие его нападения рассказывали, что нападает он быстро, а скрывается и того быстрее. Вольга передал свою науку детям, а они разнесли мастерство отца дальше, так что вскоре вся страна стремилась превзойти его.

В редкие годы войны конные лучники составляли кавалерийскую элиту. Манера стрельбы Буслаевича учит конной выезде и интуитивной стрельбе, что позволяет стрелять быстро и не терять при этом слишком много в меткости. На самом деле эти стрелки демонстрируют удивительную меткость, несмотря на то, что стиль подразумевает быстрое наведение стрелы на цель вместо долгого и вдумчивого прицеливания.

Слабость этого стиля заключена в зависимости стрелка от наития, скорости и постоянного движения. Как бы эффективны ни были эти качества, лучше знакомый с местностью противник может обратить их против стрелка, если сумеет загнать его в положение, ограничивающее варианты действия.

Требования: Лук, Верховая езда

Навыки фехтовальщика: Натиск (Лук)(*Charge*), Конная стрельба(*Horse Archery*), Трюковая езда(*Trick Riding*), Поиск слабости (Буслаевич)(*Exploit weakness*)



Новые Навыки фехтовальщика

Натиск (Лук)(*Charge*): Последователи Буслаевича стараются атаковать быстро и часто, жертвуя собственной безопасностью. Вы можете понизить значение одного из кубиков действия на значение своего ранга в этом Навыке (до минимума в 1) перед первой фазой первого раунда любого боя.

Конная стрельба(*Horse Archery*): Этот навык замещает собой Навык Атака(Лук), если стрельба ведется с конской спины. Он дублирует Навык Конная Стрельба из “Книги Игрока”, но для последователей стиля Буслаевича считается базовым.

Трюковая езда(*Trick Riding*): Трюковая езда позволяет вам встать на седло во время езды (сложность 15), сделать стойку на руках на седле (TN 20), свешиваться с седла набок, используя лошадь для прикрытия(TN 20), а так же выполнять другие яркие трюки. Хорошо обученная лошадь может снизить сложность выполнения этих бросков на 5. Этот Навык дублирует Навык Трюковая езда из “Книги Игрока”, но для последователей стиля Буслаевича считается базовым.

Новичок: Последователи Буслаевича - лучшие конные лучники в известном мире. Новички в этом стиле получают свободный подъем на все броски Конной стрельбы и попытки управлять лошадью без использования упряжи.

Последователи Буслаевича не получают бесплатно членства в Гильдии Фехтовальщиков. Вместо этого они получают бесплатно один свободный ранг в любом из своих Навыков фехтовальщика.

Специалист: Специалист в этом стиле развил свое мастерство в обращении с лошадьми до недостижимых для других наездников высот. Он получает количество свободных подъемов равное его Уровню Мастерства на все броски Трюковой езды и Дрессировки животных, а также один свободный подъем на броски Погони, если едет на лошади.

Мастер: Мастера стиля Буслаевича сочетают мастерство наездника и стрелка на невероятном уровне. Они получают свободный ранг Навыка Конная стрельба и таким образом могут поднять его до 6. Кроме того в начале каждого боя они получают 3 дополнительных Кубика Драмы, которые могут быть использованы только если у персонажа в руке лук или он находится в седле. Эти кубики не могут превращаться в опыт и, будучи не потраченными, исчезают в конце боя. Также они получают еще один свободный подъем на броски Погони, передвигаясь на лошади (таким образом это уже два свободных подъема).

Школа борьбы Добрыни

Страна происхождения: Уссура

Описание: Уссурцы известны своей суровостью и стойкостью. Воины, посвятившие себя постижению школы борьбы Добрыни, избраны воплощать эти качества. Этот боевой стиль не подразумевает использования оружия и не полагается на уловки и хитрости. Борцы учатся терпеть боль, преодолевать трудности и обрести победу через стойкость и упорство, буквально ломая своих противников.

Борцы много тренируются на уличном холоде, имея на себе минимум одежды. Они сродняю-

тся с суровым характером своей отчизны. Каждое утро борцы уходят в леса не менее чем на версту. Свои техники они оттачивают так: отыскав дерево нужного обхвата, они лишают его веток, после чего заключают ствол в медвежьи объятия. В течение часа или больше они вкладывают в захват всю возможную силу. Закончив, они отправляются в обратный путь. Эта тренировка повторяется независимо от холода, снега, дождя и любой непогоды.

Стиль Добрыни прост, но эффективен. Борец заключает противника в медвежьи объятия, после чего выдавливает из него жизнь. На это может потребоваться немало времени, однако борцы достаточно выносливы и терпеливы, чтобы выждать сколько нужно и приложить необходимую силы.

Слабость стиля в том, что прежде борцу необходимо приблизиться к противнику, а потом и удержать того в захвате. Увернувшись, враг определенно окажется в выигрыше.

Требования: Атлетика, Борьба

Навыки фехтовальщика: Сдавливание(*Bear hug*), Обезоруживание (Борьба)(*Disarm*), Выносливость(*Fortitude*), Поиск слабости (Добрыня)(*Exploit weakness*)

Новые навыки фехтовальщика

Сдавливание(*Bear hug*): В случае, если противник, которого вы взяли в захват, пытается вывернуться, но ему это не удастся или в конце каждого раунда, в который вы поддерживали захват, бросьте количество кубиков равное рангу этого навыка, сохраняя только один. Значение, выпавшее на нем, означает количество повреждений получаемых вашим противником. Сразу же после этого ваш противник должен совершить бросок на ранение. Этот Навык дублирует Навык Сдавливание из "Книги Игрока", но для последователей стиля Добрыни считается базовым.

Выносливость(*Fortitude*): Персонаж приучил свое тело переносить страдания, повысив болевой порог. За каждый ранг в этом Навыке он получает +1 к результату броска на Ранение.

Новичок: Борец особенно хорошо понимает принципы борьбы. Ему известен лучший способ

удерживать своего противника, а также как использовать силу и принцип рычага наиболее эффективно. Новички стиля Добрыни получают свободный подъем на броски Захвата и Освобождения. Также уменьшите урон, получаемый персонажем от погодных условий на один сохраняемый кубик (-1c1) за каждый уровень Мастерства.

Специалист: На этой ступени боец учится держать противника словно в тисках, а также рефлекторно усиливать захват, испытывая боль. Всякий раз, как персонажу нанесен урон менее двух Драматических ранений, тот, кого он держит в этот момент в захвате, получает урон по стандартным правилам Сдавливания. Кроме того персонаж получает свободный подъем на броски Обезоруживания (Борьба).

Мастер: Мастера стиля Добрыни способны выносить невероятные физические страдания. Когда вы проваливаете проверку на Ранение, разделите количество полученного урона вдвое (округляя вниз), прежде чем получить дополнительные Драматические ранения. Кроме того, за годы тренировок вы научились сжимать захват подобно стальным тискам. Получите дополнительный ранг Сдавливания (Борьба), который может поднять общий ранг этого Навыка до 6.

Новые Преимущества

Меткий стрелок (3 очка, 2 для уссурцев)

Вы от природы ловки с луком и редко промахиваетесь. Годы практики научили вас оценивать дистанцию и делать поправку на ветер. Вы получаете свободный подъем на все атаки из лука, пешим или с коня.

Симпатия животных (2 очка, 1 для уссурцев)

Вы ладите с животными, а они с вами. Пусть это и не спасет вас от разъяренного медведя, но поможет договориться с домашними животными. Вы получаете свободный подъем на все броски Дрессировки животных.

Бартер (1 очко)

Уссура все еще зависима от бартерной системы, хотя каждый Князь и чеканит свою монету, а гильдер потихоньку входит на территорию страны. На каждом рынке принято торговаться и опытные торговцы могут лаяться часами. У вас есть сочетание опыта и настойчивости, которая так сильно нужна в таких вопросах, так что вы почти всегда выходите победителем в торгах. Вы получаете свободный подъем на броски Торговли.

Привычка к холодному климату (2 очка, 1 для уссурцев, горцев и вестманнавньярцев)

Вы привычны к холоду. Получая урон от холодной погоды, вы бросаете на один несохраняемый кубик (-1c0) на Раны. Увы, вы также не созданы для жары. Получая урон от жаркого климата, вы бросаете на кубик больше (+1c0).

Связь с фиделями (3-5 очков)

Когда-то ваш персонаж провел какое-то время среди фиделей (а может и вовсе был принят в табор). Это значит, что вы провели какое-то время в Уссуре, если изначально не происходите отсюда. Стоимость этого Преимущества определяет, насколько много вам известно о жизни фиделей и с какой мерой радости они вас встретят.

3 очка: фидели знают вас, верят вам и примут за друга почти в любом таборе.

4 очка: вы были приняты в вицу и научились жить среди фиделей. Преимущество Язык: Фидели стоит для вас 2 очка вместо 4.

5 очков: вас не только приняли в вицу, но и доверили ее глубочайшие тайны. Вы можете приобрести Язык: Фидели за 2 очка и знаете истинную суть вайю. Имейте в виду - человек, располагающий таким доверием, в случае предательства по отношению к фиделям, может приобрести Проклятие на 3 очка с разрешения Мастера.

Язык: фидели (4 очка, 2 для надитов)

Язык, на котором тибесты общаются меж собой, складывался на множестве дорог, когда три сотни лет назад они путешествовали через все известные тейянские страны, и потому в нем

имеется что-то от каждого тейянского языка. В результате это наречие с большим трудом освоит гаджо, тогда как сами фидели с легкостью перенимают новые для себя языки.

Письменность фиделей - криптологический кошмар, поскольку это всегда фонетическая запись языка страны, по которой кочует вица. Поэтому тексты местных фиделей для уссурцев выглядят полной невнятицей.

Персонажи-фидели начинают игру, зная два языка - язык фиделей и язык страны, в которой обитает табор (почти всегда это Уссуре).

Язык: старый фидели/надити (2 очка, только фиделям)

Это язык, на котором фидели говорили в древности. Сегодня он используется только в ритуалах вайю и изредка - самыми упрямыми санатами.

Письменность языка надити не сохранилась в веках.

Членство: Стелеты (4 очка, только уссурцам)

Вы состоите в элитной дружине гая, дело которой поддерживать законность на территории Уссуры. Хотя большинство из них не покидают границ страны (а кое-кто даже города Павлова), некоторых гай посылает в дальние страны с важными заданиями. Эти стелеты - идеальные герои, преследующие интересы гая по всей Тейе. Стелеты носят зеленые мундиры, расшитые золотыми уссурскими гербами. Отряды из разных провинций иногда украшают плечо изображением собственного герба.

Требования

- Уссурское происхождение
- Мощь и Стойкость не ниже 3
- 10+ очков (5+, если взята школа боя Богатыря) потраченных на Умение Охотник, включающее Навык Выживание ранга не ниже 2.
- Не менее трех военных Умений.

Гай также предпочитает, чтобы стелеты имели познания в боевых стилях Богатыря, Буслаевича или любых, происходящих из Айзена, но это не является обязательным условием для вступления.

Задачи

От всех стелетов ожидают, что они будут следить за соблюдением гаева закона по всей Уссуре, защищать уссурский народ от любых угроз, защищать гая от опасности и продвигать интересы Уссуры за ее пределами.

Выгоды

Гай обеспечивает стелета жильем, пропитанием и снаряжением, пока тот служит ему. Кроме того каждый стелет получает жалование, эквивалентное сумме в 20 гильдеров ежемесячно. Стелеты следят за законностью в пределах границ Уссуры и погут рассчитывать на определенное уважение как со стороны бояр, так и от мужиков. Наконец, в минуты трудностей они могут обратиться за помощью к собратьям-стелетам, а те в будущем будут ожидать ответной помощи.

Членство: Тёмники (2 очка)

Вы принадлежите к сомоецкой Тёмной дружине, личному войску Табулярия и защитникам Православной веры. Тёмники проходят обучение в Свято-Андрегороде, прежде чем отправиться на службу Патриарху или сомоецкому Князю, и без устали служат церкви по всей Уссуре. Формально последнее слово в делах Тёмников остается за Князем, но на деле его слова почти никогда не расходятся с решением Патриарха, и мало кто из Тёмников достаточно глуп, чтобы не подчиниться диктатам своего духовного владыки.

Требования

- Разум и Стойкость не ниже 2
- Преимущество Духовный сан (только уссурское православие)
- Умение Фехтование с Навыками Атака (Фехтование) и Парирование (Фехтование) не ниже 3

Задачи

Оборонять православную церковь от ее врагов, подчиняться сомоецкому Князю, защищать верующих от любых угроз.

Выгоды

Все Тёмники получают жилье, стол и снаряжение, за которые платит православная церковь. Кроме того они могут просить убежища в лю-

бой православной церкви мира, а также обращаться за помощью к другим Тёмникам. Как представители сомоецкого Князя, они могут поддерживать законность в его владениях, при необходимости арестовывая преступников. Наконец, как рукоположенные священники, они могут проводить свадьбы, крещения и прочие официальные церковные обряды.

Терпимость к боли (4 очка, 3 для уссурцев)

Вы очень устойчивы к боли. Вы переходите в состояние Травмирован, получив количество драматических Ранений, которое на одно превышает ваше значение Стойкости, а не равное ей. Количество драматических Ранений, необходимое чтобы оставить вас без чувств, остается прежним. Кроме того вы получаете свободный подъем на все попытки сопротивляться допросу, основанному на пытках.

Чувствительные кости

Когда-то вы получили серьезное увечье. Хотя сейчас оно и зажило, вы стали чувствительны к атмосферному давлению. Вы получаете дополнительный кубик (+0с1) на броски Определения погоды.

Массовик (5 очков, 3 для фиделей)

У вас отличное чутье и способность обращаться с толпой граничащая со сверхъестественной. Вы давно уяснили - всё, что ни делается, стоит делать стильно. Вы двигаетесь, говорите, сражаетесь и даже едите с особым стилем. И хотя это, без сомнения, уместно в первую очередь на сцене или перед публикой, можно отыскать и другие применения.

Любые действия, предпринятые перед публикой и долженствующие принести персонажу очки репутации, приносят на одно больше. Кроме того персонаж получает свободный подъем на любое успешное применение Систему Осторого Ума. Другими словами, если бросок проваливается - он проваливается, но в случае успеха он рассматривается, как если бы игрок заявил подъем. Если подъем и правда был заявлен, то итоговый успех будет считаться как успех с двумя подъемами и т.д. Намереваясь воздейст-

вовать более, чем на одного оппонента, игрок должен выбрать, получает он свободный подъем или воздействует на дополнительную цель.

Уссурский диалект (0 очков, только уссурцам)

Диалект - узнаваемая манера говорить. Только герой, полностью овладевший языком, может различать произношения. Языковые варианты Поверхностное знание и Пиджин здесь не помогут, а не-уссурцы не могут владеть диалектами. Есть пять основных уссурских диалектов - галленийский, молинский, рюрицкий, сомоецкий и вечанский. Бродячие фидели имеют свой собственный язык (с легко определяемым произношением) и не подпадают под эту классификацию.

Галленийский: Дикий, странно звучащий диалект - почти что сам по себе отдельный язык. В нем подчеркнуто мягкие и напевные звуки, и сами галленийцы при этом склонны говорить негромко. (Галленийцев традиционно считают загадочными и мудрыми, благодаря тому что они живут совсем рядом с Катаем).

Молинский: Этот диалект происходит из степей и равнин дальнего востока Уссуры. Он гортанный и резкий, так что даже другим уссурцам кажется непривычным и грубым. (Говорящие на молинский манер обычно живут вдали от всех прочих земель, отчего их считают почти дикарями - чужестранцами с края света).

Рюрицкий: Этот диалект возник в самом сердце Уссуры, там где обитает гай и собирается княжий Совет. (Это уссурское произношение, описанное в "Книге игрока").

Сомоецкий: Этот диалект сочетает влияния айзенского, кресентского и даже северо-водаччанского произношений. (Другие уссурцы полагают сомоян крайне космополитичными, а их диалект - напоминающим речь обитателей западного мира).

Вечанский: В Вече традиционно стягивались все беженцы и изгнанники из других областей Уссуры, загнанные сюда войной или волей Матушки. Здешний диалект мягок и текуч, он отражает сочетание самых разных манер произношения. (Пугающее прошлое Вече одаривает местных жителей несколько зловещей репутацией. Здежнее произношение вызывает у других легкую тревогу.)



	Галления	Молина	Рюрик	Сомоец	Вече
Авалонск.	3	3	2	3	2
Кастильск.	2	3	3	3	2
Кресент.	2	2	2	1	2
Выс. Ай- зен.	3	3	3	3	3
Айзенск.	3	2	2	2	3
Монтенск.	3	2	3	3	3
Тейянск.	3	4	4	3	3
Теодо- ранск.	2	2	1	1	2
Уссурск.	0	0	0	0	0
Вендельск.	2	2	2	2	3
Водачке	2	2	3	2	2

Новое снаряжение

Ручной топор

Ручной топор это небольшой одноручный топорик, изначально предназначенный для колки дров. Если использовать его как оружие, наносит 2с2 урона. Его можно метнуть на дистанцию 5 метров + Мощь метнувшего, без модификатора на ближней дистанции и с -5 на дальней.

Щит

Щит похож на баклер, но гораздо больше и тяжелее. За щитом владелец просто прячется, в то время как баклер требуется перемещать, подставляя под удары. Сложность попадания по человеку со щитом из неогнестрельного дистанционного оружия (луков и арбалетов) увеличивается на 10. Если персонаж бьет кого-то щитом, то наносит 1с1 повреждений.

Новое правило

Уличное выступление

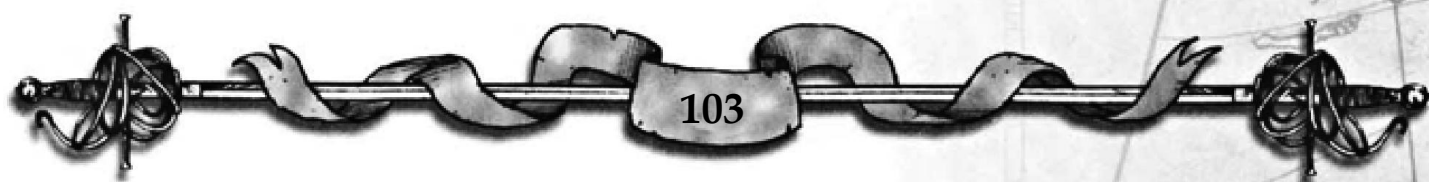
(Дополнение к Системе Острого Ума)

Используемые характеристики: Навык Исполнитель + Подходящая Характеристика

TN: Стойкость цели x5

Уличные выступления - давняя традиция бродячих трупп "выставлять шляпу" ради пропитания. Чаще всего исполнитель или труппа начинают внезапное выступление для прохожих посреди толпы, чтобы заработать немного денег. Перед исполнителем на земле чаще всего будет лежать открытый футляр для инструмента, чашка и шляпа, куда он предлагает прохожим бросить монету или две в награду за зрелище. В таверне или на переполненной площади это может быть крайне выгодно. Впрочем, выступающему всегда следует быть настороже, на случай появления недовольных представителей власти, которые могут расценить происходящее как форму попрошайничества.

Одна такая попытка занимает целый час. Считается, что исполнитель тратит это время на то, чтобы собрать толпу, попытаться поймать настроение людей и соответственно приспособить свой репертуар или декорации на сцене. Персонаж не может выступать перед абсолютно враждебной толпой (к примеру - вражескими солдатами или заключенными). Если проверка успешна, вычитите TN (включая заявленные подъемы) из выброшенного числа. Умножьте полученное значение на 1 цент. Это количество денег, заработанных за час. Итоговая сумма может быть увеличена на 1 цент за каждый подъем, заявленный исполнителем, включая подъемы за множественную цель. Целями уличного выступления могут выступать только прищешники и бруды, но не злодеи.





The background is a faded, historical-style map. It features several compass roses, with one prominent one in the top right and another in the bottom left. The map includes various lines, possibly representing coastlines or navigational paths, and some faint, illegible text. A thick black rectangular border frames the central text area.

Кровь жизни

Игрок

Отыгрыш Переёма

Все животные равны, но некоторые равнее других

Джордж Оруэлл

Переём - одна из самых сложных для понимания форм волшебства в "Седьмом Море". Несложно представить, каково шагнуть в портал или призвать огонь, но в буквальном смысле стать другим существом? Такое непросто постигнуть.

Переёмщики не просто принимают облик выбранного существа. Конечно, ваши ладони могут уменьшиться, на локтях вырастут перья, а нос удлинится. Но при этом изменится все ваше видение мира. Становясь лошадью, вы теряете значительную часть области обзора прямо перед собой. Котом? Придется смотреть на мир в черно-белой палитре. Птицей? Представьте ощущение свободного полета - человечество грезило об этом тысячи лет. Изучение Переёма подобно открытию для себя новой вселенной, полной невиданных ранее звуков, запахов и впечатлений. Мир словно увеличивается в размерах, а ваше сознание воспринимает всё иначе. Для отыгрыша требуется несколько сместить акценты в ощущениях.

Предположим, вы переёмщик, обращающийся в лиса. Во-первых взгляните на свои руки. Представьте, что они стремительно усыхают, пальцы становятся одинаковыми. Кажется, суставы разбухли и пальцы лишились подвижности и цепкости. Ладони огрубевают, теряют чувствительность. Ваша спина начинает изгибаться, бедра выворачиваются под странными углами. Потом

ноги подламываются, вы падаете на руки и колени, чувствуя как уменьшаются стопы и укорачиваются кости. В тоже время руки удлиняются, вытягиваются из тела. Искривляются локти и закостеневают запястья. Хвост прорывается сквозь штаны, топорщится сзади, а одежда тем временем превращается в лисий мех. Чувствуя себя странно голым, вы смотрите на кресло, в котором совсем недавно сидели - теперь оно огромное, вдвое больше вас. Ваш нос вытягивается вперед, ваш череп искривляется и удлиняется, несколько новых зубов пробиваются во рту. Теперь вы чувствуете запахи - запахи, которые в принципе незнакомы человеку. Представьте, что слепец, проснувшись одним прекрасным утром, обнаружил, что обрел зрение. Как вы опишите зеленый цвет, если раньше никогда его не видели? Именно на это будет похож ваш первый след, взятый верхним чутьем - понюхав воздух, вы уже знаете, кто именно был здесь и сколько времени прошло с его ухода.

Превращение закончено, теперь вам нужно научиться ходить как лис. Непросто увязывать каждый шаг с движением рук. Прыжок вперед всегда заканчивается приземлением на руки - ноги стали короче и на них уже не примешь вес тела. Учитесь лаять - способность говорить покинула вас. Не подбирать вещи - лисьи лапы не приспособлены для этого, да и к тому же, куда теперь складывать находки? Пристегните к спине что-нибудь тяжелое и тут же ощутите, что ваш хребет готов переломиться.

Механизмы - даже кареты - кажутся чудными и ужасающими. Инстинкты начинают брать верх - без них ваше сознание не сумеет воспринять странные запахи и новые ощущения, удерживать в равновесии непривычное тело. Стоит расслабиться и позволить инстинктам нового облика вести себя - но в то же время вы не должны позволять лису взять верх. Если это случится, ваше человеческое сознание может потеряться навсегда.

Когда придет время сбросить лисью шкуру и вновь принять человеческий облик, вы проходите всю процедуру в обратном порядке. Ваши бедра вытягиваются, пугающе подбрасывая вас вверх, выбивая из равновесия, а передние лапы вновь изменяются. Они вздуваются и лишаются

сил, пальцы удлиняются, становясь отростками плоти. Больше они не двигаются все разом, зато действуют независимо, словно странные гибкие когти. Затвердевает позвоночник, уже не так просто повернуть тело, не используя бедра, и вы падаете на землю, потому что хилые задние лапы не в силах удерживать наливающееся тяжестью тело. Укорачивается нос, глаза теряют фокус, мир словно опадает вокруг. Странно ощущать, как много информации теряется, пока окружающие цвета вновь становятся сочными. Притихают звуки, уходят запахи, и вы чувствуете холод, когда мех обращается в обвисающие полотна переплетенных нитей.

Все это, как и многое другое, часть волшебства, имя которому Переём. По-настоящему принять чужое обличье это одновременно величайшая радость и величайшая опасность Переёма.

Опасности

Порой опасно чрезмерно увлекаться возможностями Переёма. Если волшебник проводит слишком много времени в духовном обличении животного, его собственные воспоминания и

мысли начинают истираться, а сам он все больше и больше теряет себя, становясь животным. Этот процесс может занять недели, даже месяцы, но волшебники умеют чувствовать такие вещи и сразу же перекидываются обратно, иногда даже отказываясь от своих сил на несколько дней или недель, чтобы полностью вспомнить себя настоящего.

Симптомы включают звериное поведение даже вне звериного обличья, нежелание спать или путешествовать иначе, как зверем, а также долгие периоды молчаливости и общей потерянности. Обычные животные часто избегают “дичающего” переёмщика - они чувствуют словно бы ауру необычной болезни и сторонятся его, как если бы спасались от хищника. Животные с ярко зелеными глазами время от времени встречаются в уссурской глуши - существа, лишенные памяти о человеческой жизни, а также желания - или понимания, как вспомнить свою прошлую личность.

Одичалого переёмщика ещё можно вернуть к людям, но только при вмешательстве собрата по ремес-



лу, который должен убедить его отвергнуть духовное обличие. Это может вылиться в драку, во время которой одичавший переёмщик старается удержаться в форме зверя, покуда его сознание отвергает воспоминания и разумность прошлой жизни. В самых худших случаях поединок может закончиться смертью одного или даже обоих участников.

Могучие звери - существа из преданий и легенд - по слухам ещё опаснее. Их дух столь силен, что может запереть человеческую душу внутри тела. Уссурские легенды гласят, что один из первых драхенов был таким волшебником. Скованные магией и силой, которую не в силах обуздать, души несчастных иссыхают и погибают, а их полуживотные тела дают начало новой расе ужасных чудовищ. Эти легенды - всего лишь легенды, и не более, но описанные в них опасности вполне реальны. Уссурские волшебники всегда должны помнить, что когда они принимают какое-то обличие, оно все еще остается для них чужим.

В простоте, но не в глупости

Случалось ли вам войти в собственную комнату, оглядеться и понять: “Здесь слишком много хлама, которым я никогда не пользуюсь”? Именно так постоянно чувствует себя большинство уссурцев.

Многие на Тейе полагают уссурцев мужланами - неумными, гипертрофированными карикатурами на фермеров и лесорубов, страдающих от вечной нехватки зубов и мозгов. Никакое заблуждение не может быть сильнее. Уссурцы понимают более развитые культуры и технологии не хуже остальных - они просто не видят пользы в подобной расточительности и не желают тратить жизнь на сбор хлама.

К примеру, взять монтенские наряды. Куча кружев, жабо, невесомых оборочек, целые сажени прозрачных, за все цепляющихся ленточек, от которых проку не больше, чем безрукому от пистолета. Уссурцы полагают это не только излишним, но и глупо выглядящим. И пока водаччанцы часами любуются золотым шитьем на костюме, уссурцы думают про себя: “Сколько же служанок потратили уйму времени, чтобы вышить этукую рухлядь?!”

Простота, а отнюдь не невежество живет в сердце Уссуры. Нужны часы? К чему морочиться всеми этими крохотными карусельками, если с

давних времен все прекрасно обходятся солнечными часами, а если небо затянуто облаками, вполне сгодится свеча с зарубками. Подобные вещи дешевы, их проще починить, и куда меньше шансов, что они вдруг выйдут из строя от суровых уссурских морозов.

На политику и прочую “культуру” здесь смотрят примерно так же. Какой в них прок? Они помогут собирать подати или молотить пшеницу? Это вряд ли. Уссурцы понимают политиков и уважают иноземные дворянские титулы. Тем не менее, у большей части уссурских бояр мозолистые руки - память о годах напряженной работы. Они знают не по наслышке, что такое крестьянский труд - равно как и умеют организовать и повести за собой других бояр. За это народ и уважает их. Сияющий, завернутый в кружева кастильский дворянин подобного уважения в Уссуре не встретит. Один взгляд на его изнеженные мягкие руки дает крестьянам знать: может, он и дворянин, но суровая зима быстро расставит всё по местам.

Не все технологии, однако, бесполезны для уссурцев. В большинстве домов здесь имеются прекрасные седла, топоры, мушкеты и прочие по-настоящему полезные предметы. В этом здесь разбираются и в случае чего могут со знанием дела поддержать разговор, поражая познаниями ремесленников из других стран

Приезжие порой демонстрируют последние мировые изобретения, намереваясь впечатлить тёмных крестьян хитроумием и совершенством современных технологий. Телескоп? А кому он нужен? Далеко ты посмотришь, если кругом деревья? Все яснее ясного - если устройство может ускорить выполнение повседневных дел, к примеру помогает в сборе урожая, то оно понравится уссурцам (а значит - у них такое уже имеется). В других случаях интереса здесь для них не больше, чем в детской игрушке.

При всем при этом уссурцы неизменно вежливы с гостями и будут с готовностью любезно охать и ахать, когда очередной иностранец примется болтать, нахваливая свой хлам. Это вовсе не значит, что уссурцы никогда раньше не видели компаса или нового каретного колеса. Чаше всего они разведут огромную суматоху вокруг



Кровь жизни

“диговинки” только ради дорогого гостя. Если тот, уезжая, оставит им свою вещицу в подарок, чтобы “оказать честь их дому”, подарок вскоре окажется в шкафу, рядом с тремя другими, на которые не интересно смотреть, а жизнь пойдет своим чередом. Уссурские байки повествуют даже о мошенниках, которые таким образом обманывали иноземных купцов.

Уссурцы счастливы в своей простоте и не намерены менять ее на безвкусовые безделушки. На исходе дня, когда монтенская дворянка тратит три часа, переодеваясь в ночную рубашку, после чего сворачивается в холодной, закаменевшей постели при свете тусклой лампы, уссурская дама удалится на свою теплую перину, наслаждаясь уютным мерцанием пламени в кухонной печи. Пока монтенская дворянка возится с часами, пытаясь заставить их прозвонить вовремя, уссурка уже мирно спит, зная, что на рассвете обязательно прокричит петух.

Так было всегда и так всегда будет.



Мастер

Игрокам не следует читать дальше. Данная часть книги содержит материалы, предназначенные только для глаз Мастера. Игроки, продолжающие чтение, рискуют испортить себе удовольствие от сюрпризов, ожидающих их в игре.

Матушка

Реките земле, и наставит [она] вас

-Канон Истинного Пророка, 13.8

Матушка. Дух Уссурских чащоб. Богиня природы, древняя карга зимы и полная яростного веселья дева

весны. Демоница сирнетских пустошей, отвращающая невинные души от ватичинской веры,веряющая их души неумолимому Легиону.

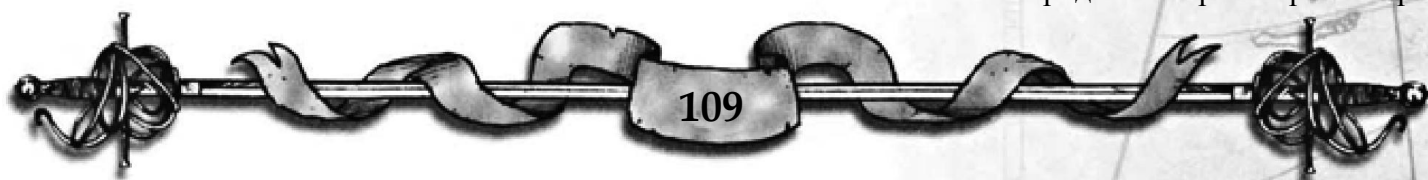
Так ее называют и это далеко не полный список имен. Но что же она такое на самом деле?

История Матушки в эпоху людей описана в первой главе, но правда о её происхождении лежит во временах куда более древних, чем Нумская империя, равно как и первобытные племена Катая и северной Уссуры. На самом деле происхождение Матушки не имеет ни малейшего отношения к человечеству, чье рождение она прекрасно помнит. Помнит она и времена до человека, когда сиды и сирнеты сражались за власть над миром. Множество рас, давным давно забытых всеми, до сих пор обитают в памяти Матушки. Талузай, юный и заносчивый народ выскочек, возникли и сгинули всего-то за один миг ее бесконечной жизни. В ее глазах все сирнеты остаются юными расами, а их отпрыски, навсегда запертые по другую сторону Барьера - не более, чем дети для древней Матушки.

Раждость

Раждость - первая раса сирнетов, они населяли мир еще в те времена, когда он сотворялся. Он был тогда бесплодной пустыней, лишенной зелени и животных, а вся суша составляла огромный единый континент. Раждость начали создавать жизнь, призывая странных духов земных земель и снимая с небес звезды, чтобы населить моря. Самих себя они влили в это творение, отринув путь своего народа и связь мужчины с женщиной. Хотя у них никогда не было детей, никто из Раждости не умирал, так что существование каждого из них было подобно бесконечно плетущемуся гобелену. Они творили свое искусство, создавали природу и населяли пустой мир Тейи существами самого разного вида. Прошли эпохи и мир пришел в движение. Тогда, медленно, один за другим, Раждость исчезли.

Осознав, что их существование находится под угрозой, Раждость испробовали тысячи способов восстановить популяцию, но потерпели неудачу. Тогда они обратились к своему творению, запустив реакцию, которая подтолкнула развитие самых разнообразных форм разумной жизни на Тейе. Так родились прочие расы сир-



нетов - талузаи, домэ и многие другие. Одни процветали, другие чахли, кое-кто и вовсе не пережил процесс сотворения.

Раждость тем временем продолжали вымирать. Оценив всё нечеловеческим холодным сознанием, они начали готовиться к неизбежному. Они решили покинуть Тейю, предоставив эволюции новых обитателей мира идти своим чередом, без их наставлений. Однако не все дети были готовы отпустить своих создателей с миром. Талузаи чувствовали, что Раждость покидают мир, не обучив их последним секретам творения. Они сделали так, что последнее заклинание Раждость не сработало, не дав своим создателям покинуть Тейю. Теперь у Раждость не было выбора, иначе как обучить Талузаи созданию разумной жизни, что позволяло им править Тейей, создав себе расу рабов.

Однако талузаи не осознавали последствий своего саботажа. Когда Раждость открыли проход в Запределье, множество ужасных землетрясений и катаклизмов пронеслось по всей Тейе. Континент разорвало на части. Разделились океаны, в гибнущий мир хлынула странная, неконтролируемая магия. Новые сущности из невероятных реальностей рвались через пролом, пока вселенная пыталась отчаянно зарастить рану. Тысячи Раждость погибли, когда их города размолоты в пыль и неконтролируемая мощь опустошила Тейю. Не в силах отправить себя в Запределье, Раждость подготовили одно последнее заклинание, чтобы запечатать пролом и оборонить остальную Тейю от их собственной мрачной участи.

Но они не ожидали реакции сирнетов. Видя, как Раждость открыли портал, вызвавший глобальный катаклизм, а после начали готовить какое-то новое заклинание, младшие расы восстали. Охваченные страхом, талузаи обрушились на своих создателей, не понимая, что те пытаются спасти мир. Остальные расы присоединились к нападению, стремясь уничтожить Раждость прежде, чем заклинание будет завершено.

Атака почти удалась. Все до одного Раждость были повержены. Уничтожены. Их кровь наполнила портал в Запределье и в ней захлебнулись тысячи врагов. Нескольким Раждость уда-

лось прожить достаточно долго, чтобы успеть запечатать разлом и восстановить равновесие реальности.

Лишь одна из Раждость выжила. Покуда расы сирнетов праздновали победу и возились со своими механизмами, она странствовала через растерзанный мир, оплакивая гибель своего народа и его деяний. Наконец на поселилась в обширных ледяных пустошах, которым однажды суждено было стать Уссурой, где отгородилась от остального мира и почти не замечала дрязги сирнетов, возвышение сидов, изгнание талузаи через портал. Собственные печаль, скорбь и одиночество полностью овладели юной Раждость.

Ее звали Матушкой.

Цели Матушки

Очень сложно отыграть цели древней, бессмертной, поистине могущественной сущности, обладающей почти безграничной властью над природой определенного региона. И все же Матушка всё ещё обладает эмоциями, чувствами и устремлениями, так что её цели можно обозначить.

Во-первых, ей известно очень многое о сирнетах - от их создания до грядущего освобождения. Она знает, что они такое, чем занимаются, и ей известно, что они желают уничтожить людскую расу и завоевать мир, созданный Раждость. Это не предположения - Матушка знает точно. Они вернутся и она намерена встретить их во всеоружии.

Во-вторых Матушка понимает эволюцию как никто больше в целом свете - ей ведомо сотворение целых миров и рас, установление связей экосферы и животных, она видит как человечество растет и развивается, распространяясь дальше и шире в неизвестность. Матушка хочет помочь человечеству развиваться естественно и намерена осторожно наставлять людей на пути миролюбия и мудрости. Это, впрочем, долговременные планы, которые не так-то просто будет выполнить, не нарушая естественного хода развития на Тейе.

Еще одна цель Матушки далеко не так миролюбива. Ей известно, что Порте истончает барьер,

удерживающий ужасную силу, и она намерена прекратить это любой ценой. Вся магия, происходящая от сделки сенаторов, усиливает и служит сирнетам, но именно Порте однажды освободит их. Потому самая важная из сегодняшних целей Матушки - искоренить Порте. Она не слепа - лишь определенные представители монтенского дворянства владеют этой силой. Другие презирают эту магию также как и она сама. Матушка тщательно подбирает союзников и работает над уничтожением опасной магии, причем так, чтобы не дать магам Порте узнать, сколь опасная мощь на самом деле в их руках. Это бег по лезвию, но она пойдет на все, чтобы достигнуть этой цели.

Секреты неигровых персонажей

Дальнейший раздел описывает подробности судеб и тайны прошлого персонажей, описанных в главе Герой данной книги. Поскольку эти детали были сочтены критичными или излишне разоблачительными, чтобы сообщать их игрокам, они приведены здесь.

Илья Николаевич Грозный: злодей



Мощь: 5
Мастерство: 3
Разум: 3
Стойкость: 5
Характер: 2
Репутация: -75
Прошлое: Вендетта
Тайна: Безжалостный

Преимущества: Уссурийский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Внешность (Устрашающая), Связи, Несгибаемая воля, Дворянин (10)

Придворный: Танец 1, Дипломатия 4, Этикет 1, Стиль 3, Оратор 3, Политика 3, Интрига 3, Искренность 3

Охотник: Засада 3, Дрессировка животных 4, Рыбная ловля 3, Кожевник 4, Скрытность 3, Выживание 4, Чтение следов 2, Знание знаков 2

Ученый: История 4, Право 4, Математика 1, Фи-

лософия 1, Исследования 1, Теология 2

Лук: Атака (Лук) 5, Стрельник 4, Конная стрельба 5, Стрельба навскидку 4, Трюковая стрельба 4

Богатырь (Новичок): Агрессивная атака (Тяжелое оружие) 3, Удар эфесом (Тяжелое оружие) 2, Метание (Тяжелое оружие: Топор) 4, Поиск слабости (Богатырь) 2

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 5, Атака (Импровизированное оружие) 3, Пинок 4, Парирование (Импровизированное оружие) 2, Удар в горло 3

Ручной топор: Атака (Ручной топор) 3, Парирование (Ручной топор) 2, Метание (Ручной топор) 3

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 5, Парирование (Тяжелое оружие) 4

Переём (мастер): Все Навыки 5

Будучи гаем, Илья владеет способностью Переёма принимать обличье великого арканунского тигра - единственный на всей Тейе. У этого тес-та нет TN (он автоматически успешен), а облик имеет следующие дары: Атака (зубы 1с3), Атака (когти 1с2), Мощь +3, Лазанье, Звериное чутье, Прыжки, Скорость, Тепло, Отсутствие хватательных конечностей. Атака (когти) и Отсутствие хватательных конечностей считаются одним даром в случае частичного превращения.

Иногда Илья просыпается посреди ночи, выкрикивая имя своего отца. Кошмары сопутствуют гаю с девяти лет, с того момента, когда он увидел в зеркале, как стремительно белеют его волосы. В этот миг в жизни малолетнего Ильи произошло сразу два ужасных события. Во-первых он понял, что его родители мертвы. Во-вторых он увидел собственное будущее. И судьба его была ужасна.

Слухи о том, что Илья ни разу не встречался с Матушкой, ошибочны - в тот самый роковой день это и произошло. Вглядываясь в золотое зеркало, Илья внезапно увидел лик древней старухи. Она показала Илье страдания, которые ему суждено было принять от рук бояр, показала как гибнет уссурийский народ от рук иноземной армии. Наконец она показала Илье его собственное мертвое тело, пронзенное кинжалами, рушащееся на мра-

морные плиты тронного зала в Павлове. Потом Матушка сказала слова, и холод их проник до самого сердца мальчика. “Ты для меня ничто”, - прошептала она, исчезая в облаке дыма. Когда стражники Новогорова сломали дверь в спальню вопящего ребенка, поверхность зеркала успела покрыться корочкой льда.

Илья искренне любит свою жену, Катерину, но при этом полагает ее излишне милосердной, и уверен, что её доброта однажды разлетится в осколки под ударами ужасов правды жизни. Он как может ограждает её от этого, выслушивая слова жены о милосердии, а потом тайно отдавая приказ страже прикончить тех, кто вызвал его недовольство. Однажды она поймет...

Основную политическую поддержку Илья получает от лояльной Галлени и фанатичных последователей православной церкви. Уссурские животные исправно приносят Илье вести, как и всем предыдущим гаям, однако Матушка никогда не помогала ему, равно как и он сам не в силах обратиться к её мудрости (пусть и сохраняет все возможные возможности гая). Илья подозревает, что близится час исполнения последнего пророчества Матушки, и больше всего на свете боится армии Монтегю. Он доверяет лишь троем: Катерине, Тамаре и своему личному исповеднику, Григорию Маленкову, понтифику уссурской православной церкви. Ни одному человеку более Илья не верит из-за своих паранойи и безумия. Временами он впадает в неистовство и в такие периоды Уссура содрогается. Его неуравновешенность уже начинает приносить горькие плоды. Илья планирует через три месяца устранить Патриарха и поставить на его место Григория. Ради этого гай уже организовал несколько “несчастных случаев”.

Матушка пугает Илью, но он никогда не признает этого. Хотя она никогда не пыталась активно сместить его с трона, гая известно, что она ненавидит его за отцовское предательство и ему никогда не оправдать ее ожиданий. Он прячет свой страх за личиной жестокого и черствого правителя. Крестьяне все еще любят Илью по неясной ему причине, но он уверен, что однажды и они обратятся против него.

Как и все остальные.

Катерина Фишлер Дмитрова: герой



Мощь: 2
Мастерство: 4
Разум: 5
Стойкость: 3
Характер: 6
Репутация: 65
Прошлое: Нет
Тайна: Вдохновляющий

Преимущества: Уссурский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Внешность (Благословенная красота), Связи, Легендарная способность (Характер), Дворянин
Придворный: Танец 3, Дипломатия 4, Этикет 4, Стиль 4, Слухи 3, Чтение по губам 3, Оратор 3, Политика 4, Искренность 3

Охотник: Рыбная ловля 3, Скрытность 1, Чтение следов 2, Знание знаков 2, Ловушки 1

Ученый: Астрономия 2, История 5, Право 5, Математика 2, Натуральная философия 3, Оккультизм 4, Философия 2, Теология 4

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 2, Прыжки 2, Бег на длинную дистанцию 3, Спринт 2, Плавание 4, Метание 1

Фехтование: Атака (Фехтование) 2, Парирование (Фехтование) 2

Катерина в смятении и отчаянии, она запуталась. В ее сердце нет любви к супругу - лишь страх и жалость. Когда была сыграна ее свадьба с гаем, император Айзена попытался шантажировать её, пытаясь заставить стать его пешкой, но Катерина отказалась. С тех пор она боится за судьбу брата. Любой из нынешних айзенфюрстов мог стоять за императором и запомнить ее нелояльность к отечеству. Но теперь она уссурка и поклялась в верности принявшей ее стране. Как и для большинства айзенцев, для Катерины данное однажды слово становится нерушимым. Авалонский компаньон, сэр Томас, оповещает её о событиях на морях, а её связи с простолудинами-мужиками позволяют своевременно узнавать обо всех важных происшествиях в Уссу-ре. Таким образом она может присматривать за мировой политикой и событиями куда пристальнее прочих бояр и Князей.

В годы ожидания, пока Илья не вернулся из заточения, Катерина обучилась сражаться, защищаться и править страной. Это не было сделано преднамеренно, но она хотела быть уверенной, что жизнь её будет долгой и безопасной - если бы Илья не вернулся, Катерина намеревалась предложить следующему гаю свои услуги в качестве советницы по политическим вопросам. Сейчас она использует свои умения, чтобы тайно наставлять в военной науке собирающихся в лесах под Павловым людей и отыскивать способы накормить голодающих мужиков Рюрика и Сомойца.

Трижды в неделю она ходит в Павловский Собор, где смиренно и искренне опускается на колени перед статуями Матушки и Первого Пророка и попросит у них мудрости. Время от времени животные являются к ней, неся записки с информацией о монтенских захватчиках, кроме того её кот - отбившийся от своих и выхоженный Катериной после нападения собаки - частенько помогает ей оказаться в нужном месте в нужное время, чтобы подслушать важные переговоры между боярами. Она понимает ценность такой помощи и старается использовать её с максимальной пользой.

У Катерины есть еще один секрет, которым она делится лишь со своей доверенной служанкой, Ленорой. Когда она прибыла в Уссуру юной девушкой, глаза её были небесно голубыми и оставались такими до недавнего времени, пока четыре месяца назад Катерина не спасла своего кота от смерти. Проснувшись следующим утром, Катерина обнаружила, что её глаза стали ярко зелеными, словно изумруды - даже ярче, чем у самых сильных магов-переёмщиков гая. Когда Катерина рассказала об этом Леоноре, та связалась с могущественной женской организацией, известной как Дочери Софии. Через Ленору они передали Катерине зелье, которое переменяло цвет переполненных силой Переёма глаз обратно на голубой, скрыв их истинный окрас от придворных. После этого Дочери помогли Катерине ещё раз, и тем окончательно завоевали её доверие. Даже Матушка, кажется, поощряет это тайное сотрудничество, и бури не докучают эмиссарам Дочерей, которые тайно направляются к Катерине.

Быть может они - лучший шанс на спасение Уссуры.

Алексий Марков Новгород Павловский: злодей



Мощь: 4
Мастерство: 3
Разум: 5
Стойкость: 3
Характер: 3
Репутация: 45
Прошлое: Вендетта
Тайна: Лживый

Преимущества: Уссурский (Ч/П), Теодоранский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Боевые рефлексy, Членство (NOM), Дворянин, Негодяй, Слуги
Придворный: Танец 1, Дипломатия 4, Этикет 4, Стиль 2, Азартные игры 2, Слухи 3, Оратор 2, Политика 4, Интрига 4, Искренность 5
Охотник: Засада 3, Дрессировка животных 3, Кожевник 4, Скрытность 5, Выживание 4, Чтение следов 5, Знание знаков 3, Ловушки 3
Атлетика: Мягкое падение 2, Лазанье 3, Работа ног 4, Прыжки 2, Плавание 3, Выход во фланг 2
Командир: Воодушевление 4, Командование 5, Снабжение 3, Стратегия 3, Тактика 3
Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 5
Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 4
Верховая езда: Вскливание в седло 3, Верховая езда 4, Трюковая езда 3
Переём (мастер): Рыба 3, Бурый медведь 5, Человек 5, Рыжий лис 4, Змея 5, Снежный барс 5, Речь 5, Волк 5

Алексий помогает Монтегю. Незаметно, не более чем ограничивая передвижения своих войск и забывая передать им некоторые приказы, тем самым он позволяет монтенцам продвигаться к Павлову. Князь надеется, что когда Павлов падет, а гай лишится престола (и хорошо бы, вместе с головой), Матушка будет вынуждена перестать поддерживать претензии Ильи на власть. Гай будет уничтожен, влияние Павлова рухнет и пять Княжеств станут свободны объединиться под рукой правителя благородной крови... И конечно этим правителем будет Алексий Новгород.

Однако и это не самая величайшая из интриг, задуманных Алексием. Он хранит секрет, который хранил весь его род с самого основания. Чтобы

понять его вовлеченность, вам придется обратиться ко временам преданий, задолго до того, как Матушка вышла из своей пещеры - во времена, когда Раждость формировали мир. Они вмешивались во все, создавали расы, чудовищ, животных и растения нового мира. Они творили, изменяли и перестраивали как им было угодно, не обращая внимания на мольбы о жалости. И среди прочих они создали разумное существо, которому удалось сбежать. То был первый Волк.

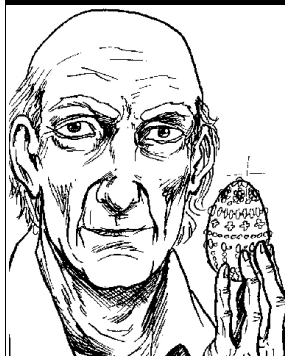
Волк скрывался от Раждость, когда раскололся барьер и различные сирнетские расы вступили в войну. Вновь он появился лишь когда битвы стихли и все Раждость были мертвы. Он считал, что его кошмар окончен, пока не обнаружил, что одна из числа его палачей пережила войну. Мысль эта наполнила его яростью и Волк поклялся уничтожить последнюю из претеснителей.

Века Волк провел в поисках, покуда наконец не обнаружил пещеру Матушки. У него было недостаточно сил выступить против неё открыто и он присоединился к "стражам", в надежде, что однажды появится шанс уничтожить врага. Волк позволил Первому Пророку победить себя, надеясь что человек убьет последнюю из Раждость. Когда этого не произошло, Волк присоединился к остальным матушкиным зверям и даровал свой духовный облик её новому народу, не прекращая выискивать способа погубить Матушку.

Этот облик переходил от одного рюрицкого Князя к другому и вместе с тем каждый из них получал хитроумие - и ненависть - первого Волка. Некоторые игнорировали их, некоторые пугались. Алексей, как и его отец, увидел в этом источник безграничного могущества. Если Марк, отец Алексея, пытался уязвить Матушку, пытая избранного ею гая, Алексей намерен исполнить главное устремление Волка - убить старицу. Духовный облик позволяет ему перемещаться невидимым для Матушки или ее слуг, а также защищает его мысли от самых хитрых её соглядатаев. Так Волк продолжает жить в сердцах своих жертв вот уже более тысячи лет.

Матушка не совершенна. Ее можно превзойти. И когда это произойдет, он обглодает её древние кости и заполучит её могущество. Это лишь вопрос времени.

Ставр Арьов Владимирович Зиевский: злодей



Мощь: 2
Мастерство: 4
Разум: 5
Стойкость: 2
Характер: 2
Репутация: -35
Прошлое: Страх
Тайна: Сосредоточенный

Преимущества: Уссурский (Ч/П), Теодоранский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Дворянин, Слуги, Стойкость

Человек искусства: Художник 4, Скульптор 3

Придворный: Танец 4, Этикет 2, Стилль 2, Оратор 4, Искренность 3

Охотник: Засада 3, Скрытность 2, Выживание 5, Чтение следов 3

Ученый: Архитектура 5, Астрономия 5, История 2, Математика 2, Оккультизм 4, Философия 1, Ремонт 5

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3

Переём (адепт): Дикий кабан 4, Кот 4, Ястреб 3, Человек 4, Сова 4, Змея 3, Речь 3

Навык Ремонт отражает способность Ставра чинить и собирать механические устройства. См. книгу "Невидимая коллегия" для подробной информации.

Все так и есть. Ставр абсолютно безумен. С тех пор, как в свои двадцать девять лет оказался заперт в сетинской головоломке-лабиринте. Лабиринт этот лежит в глубине кресентской пустыни, где его охраняет племя, носящее синие тюрбаны и известное как корусайты. Они поклоняются тайнам лабиринта. Ставр убедил их впустить уссурцев внутрь в качестве жертвы боже-ству. Обратно вышел лишь он один. Головоломки и испытания полностью сломили его - умирая от голода, он был вынужден съесть тело погибшего товарища. Он научился охотиться на крыс и скрываться от механических созданий, что бродили по изменчивым коридорам лабиринта. Он выбирался из невероятных ловушек благодаря удаче и отчаянной воле, и в конце концов достигнув выхода был изувечен как телом, так и духом.

Великий Лабиринт надломил его сознание, ввергнув в паранойю и неугасимое желание воспроизводить механизмы, виденные им внутри. Из-за того, что Ставр пережил путешествие через лабиринт, корусайты сочли его пророком своего божества. Они вернули его в Уссуру с караваном дани, а также частями механизмов Лабиринта и странных предметов самого разного вида и назначения. Одни были самодвижущимися, другие идеально отсчитывали время или оказывали необычное влияние на другие устройства.

В моменты просветления он выбирается из подземелий и правит Вече в меру сил, безнадежно мечтая справиться со следующим приступом безумия чтобы успеть дать своим подданным надежду и справедливость. До этого редко доходит, но вот уже тридцать лет Ставр правит своим Княжеством с помощью тщательно отобранных советников и доверенных охранников.

Каждые пять лет корусайты отправляют вестника, дабы почтить имя Ставра и удостовериться, что он всё ещё жив. Вестник сообщает Ставру обо всех изменениях, произошедших в голололке Лабиринта, после чего, во имя жертвы своему пророку, совершает ритуальное самоубийство. Если вестники в синих тюрбанах явившись в Вече однажды обнаружат, что Ставр умер, они похитят одного из его детей и доставят в Великий Лабиринт. После этого наследник должен будет пройти то же испытание, чтобы доказать свой статус пророка, однако скорее всего, не имея отцовской удачи, любой из них погибнет в Лабиринте, как и двенадцать спутников Ставра когда-то.

Ставру это известно. Именно поэтому на самом деле он отослал свою дочь и отрекся от неё. По его указу Ферриот, его сын, на пять лет был назначен официальным наследником. По истечению этого срока корона вернется к Апраксии вместе с письмом, в котором всё будет объяснено. Ставр надеется, что пяти лет будет достаточно корусайтам, чтобы явиться и забрать Ферриота. Он никогда по-настоящему не любил мальчишку, полагая его плодом супружеской измены своей жены. Когда Ставр добыл доказательства её неверности, она покончила с собой, бросившись с крыши дворца - вместе с отруб-

ленной головой своего любовника. Ставр игнорировал мальчика с самого рождения, считая чужим ребенком. И скорее всего он прав.

Если план Ставра сработает, Апраксия спасется от Корусайтов (ведь она сейчас не его дочь) и Вече окажется в руках женщины, у которой есть стремление и знания для того, чтобы исполнить давнюю мечту Ставра: вывести Княжество из тьмы средневековья в новую эпоху просвещения. Самому Ставру никогда не воплотить этой мечты. Не после Лабиринта.

В определенном смысле Ставр действительно "пророк" сетингов. Их присутствие, равно как и их машины, инициировали его безумие. Он различает в небесах созвездия и узоры, доступные лишь его зрению, и сейчас пытается перестроить зиевский дворец в точную копию Лабиринта. Даже сам он не знает, что получится в итоге, и делает это по той же причине, по которой изготавливает свои механические крашенки, игрушки и оружие, скрытые в подземельях дворца.

Тамара Федорова Рязанова Бреславская: герой



Мощь: 3
Мастерство: 5
Разум: 3
Стойкость: 4
Характер: 2
Репутация: 43
Прошлое: Проклятие
Тайна: Пример

Преимущества: Уссурский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Вера (Судия), Членство (Дочери Софии), Дворянин

Придворный: Танец 2, Дипломатия 2, Этикет 2, Стиль 3, Слухи 4, Оратор 2

Охотник: Кожевник 4, Скрытность 4, Выживание 3, Чтение следов 3

Человек улицы: Знание свалок 3, Общение 1, Уличная навигация 4, Знание дна 3

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 4, Прыжки 2, Спринт 3, Метание 2

Командир: Засада 2, Командование 5, Стратегия 5, Тактика 5

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 5

Нож: Атака (Нож) 5, Парирование (Нож) 5

Верховая езда: Дрессировка животных 3, Вскливание в седло 3, Верховая езда 5

Переём (адепт): Жар-Птица 5, Ястреб 5, Человек 5, Сова 5, Певчая птичка 3, Речь 5

Тамара - истинный герой, без вариантов. Ее завышенные идеалы и невероятная страсть часто заставляют её поступать правильно и в результате у неё остается лишь один вариант действий.

Она мастер меча и стойкий военачальник, а также верный защитник угасающих традиций Судий. Она сделает что угодно, чтобы возродить эту веру, хотя ей и приходится держаться осторожно с православной церковью. Пророчество и запуганная им мать наградили её боязнью темноты, однако Тамара слишком упряма, что выказывать страх. Она ненавидит свою способность видеть правду - хоть это делает её великолепным правителем, также она сильно отчуждена от окружающих, за исключением простодушной сестры, Дантании, которая слишком прямолинейна, чтобы пытаться обмануть её.

Два года назад ее брат сбежал из монастыря в Астрадастане. Тамара никому об этом не говорит, сохраняя иллюзию безопасности. Тем не менее она опасается Дренга и если православие защитит его, он сможет заявить свое право на трон. Чтобы избежать этого, она старается держаться поближе к гаю и держит при себе только самых доверенных бояр.

Также она боится своих чувств к Илье, и ей известно, что он становится всё безумнее. В душе она понимает, что они не предназначены друг другу, но несмотря на это продолжает смотреть на Катерину с чувством ненависти и обиды. Поскольку Дочери Софии велели Тамаре всеми способами помогать Катерине, галленийка вынуждена напряженно сдерживать себя. Она верна ордену с самого детства и они уже защитили её от многих опасностей, при этом не раз рискуя жизнями. Тамара не подведет своих сестер в этом деле, однако их верность Катерине - которая даже не принадлежит к ордену - терзает её.

Не так давно Дочери наметнули Тамаре и Леноре, что, возможно, приходит время официально принять Катерину в орден. Если они окончательно решат, что Катерина достойна такой чести, Тамаре скорее всего придется провести Катерину через ритуал инициации и обучить, сделав её своей сестрой по крови и клятве. Вместо этого Тамара хотела бы, чтобы её просили убить молодую жену гая. Это было бы проще.

Борин Псков Святоандрегородский: герой



Мощь: 2
Мастерство: 2
Разум: 5
Стойкость: 2
Характер: 2
Репутация: 13
Прошлое: Истинная личность
Тайна: Удачливый

Преимущества: Уссурийский (Ч/П), Способность пить, Левша

Придворный: Танец 1, Дипломатия 1, Этикет 3, Стиль 2, Оратор 5, Политика 4, Искренность 5

Фехтование: Атака (Фехтование) 2, Парирование (Фехтование) 2

Торговец: Бухгалтерия 5, Оценка 5, Торговля 4, Трактирщик 2

Ученый: История 2, Математика 1, Философия 1, Исследования 4

Человек улицы: Знание свалок 1, Знание магазинов 3, Общение 4, Уличная навигация 3, Знание дна 2

Переём (ученик): Человек 2, Мышь 2, Речь 1

“Матушка, помоги мне! Я не виноват”. Эти слова звучат в голове Борина с тех пор, как ему исполнилось девятнадцать. Он повторяет их словно молитву каждое утро и каждый вечер. А если точнее, слова эти звучат в голове Валерия. Потому что Борин - никакой не Борин.

Чуть больше пятнадцати лет назад, в свои девятнадцать, он был юным торговцем из города Токистан. По странному стечению обстоятельств, внешне он был весьма схож с сомоецким Князем, тех же лет. Тем самым Князем, что улизнул из дворца с троими молодыми стражниками - хорошенько выпить. Тем самым Князем, что был убит в кабацкой драке тем же вечером, когда его приятели-Тёмники ввалились в лавку Валерия.

Увидев сходство, Тёмники похитили Валерия, избили его и под страхом смерти его отца и двух братьев велели делать то, что они скажут - править Сомойцом, изображая Борина, пока они не изобретут “новый план”. Валерий подстроил фальшивый несчастный случай с топором, чтобы объяснить внезапное исчезновение боевых навыков “Борина”, и прекратил ходить в право-

славную церковь, чтобы скрыть тот факт, что придерживается Старых Путь и почти ничего не знает о Каноне Пророка.

Валерий знал всего два дела - торговлю, которой обучил его отец, и умение лгать. Он настолько преуспел и в том и в другом, что сейчас превратился в богатейшего человека во всей Уссуре, а также способен обмануть собственную мать, глазом не моргнув. Не удастся одурачить ему лишь самого себя. Его считают военачальником, хотя он понятия не имеет о командовании. Чтобы попытаться скрыть недостаток знаний, он нанял айзенских наемников, однако не понимает, как эффективно распорядиться войсками. Все знания, которые сомоецкий Князь получал начиная с детских лет, сгинули, когда настоящий Борин погиб.

Поначалу быть Князем было проще некуда. Он расширял торговлю, разбирался с финансами в Княжестве, время от времени разбирал мелкие судебные дела. Ничего сложного. Почти десять лет он пытался наслаждаться своим делом, надеясь, что однажды Тёмники позволят ему "соскочить", изобразив фальшивую смерть Борина. Впрочем, он был настолько хорош, что его пленители продолжали заставлять его быть Князем. И всё шло почти хорошо... Пока не появился Монтегю и обман не начал разваливаться на части.

Вместо того, чтобы драться с монтенцами, Валерий попытался купить их. Это не сработало. Он попытался заплатить айзенцам, чтобы те вторглись в Сомоец и выгнали монтенцев. Это тоже не помогло. Наконец ему удалось продолжить торговлю через городок Грязцы, доверив Матушке сражаться в его битвах вместо него. Это унижительно, но теперь Монтегю хотя бы не заходит дальше на юг. Борин нанял отряды для поисков драхенайзена на западе своих земель, надеясь хоть так заставить айзенфюрстов помочь ему с монтенской проблемой.

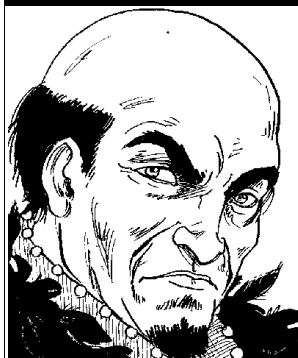
С тех пор, как он стал Князем, уже двое из посадивших его на трон Тёмников успели погибнуть в боях с монтенцами. Третий, коварный капитан по имени Узор Далович Каплов, ухитрился скрыться от самых суровых монтенских патрулей и сейчас ведет успешную партизанскую войну прямо к югу от Одессы. Валерий уже и не знает, радоваться ему за победы сомоян, или печалиться от того, что Узор до сих пор жив, но так или иначе, сейчас он может улизнуть. Узор сказал Валерию, что если

он не продолжит выполнять их уговор до конца жизни, капитан выследит его как предателя и повесит за то, что Валерий осмелился притворяться Князем. И потому он продолжает свое представление, безнадежно пытаясь собрать Княжество по частям, раз за разом терпя неудачи.

Валерий совсем чуть-чуть владеет Переёмом - достаточно, чтобы его глаза отдавали зеленую и чтобы ухитриться превращаться в мышь. Это, конечно, не ужасный Драхен, обликом которого владели его "предки", но достаточно, чтобы не вызывать лишних вопросов. Сейчас все до того довольны его вялым и путаным правлением, что даже и не спрашивают. Он до смерти боится великого Драхена, что лежит под суздальским теремом в каком-то колдовском сне. Когда Валерий ночует в тереме, Драхен шепчет и насмехается над ним во снах. Он просыпается в холодном поту и не может заснуть, если не сходит пересчитать деньги. Древнее чудовище знает, кто он на самом деле, и с удовольствием мучает его - в конце концов, Князь такой же узник, как и сам Драхен.

В этом и правда есть некоторая горькая ирония.

Кощей



Мощь: 2
Мастерство: 5
Разум: 6
Стойкость: 2
Характер: 4
Репутация: 95
Прошлое: Нет
Тайна: Интуит

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Кастильский (Ч/П), Кресентский (Ч/П), Высокий айзенский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Теодоранский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Уссурский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Водаччанский (Ч/П), множество других говоров и диалектов, Железная воля, Легендарная способность (Разум), Лингвист.

Умения: Считайте, что Кощей обладает всеми Умениями в игре, со всеми Навыками на ранге 5.

Переём (Мастер): Все Навыки 5

Волшебство: Кощей постиг несколько дополнительных форм волшебства (эквивалентных Сорте

и Эль Фуэго Адентро), на том же высоком уровне, что и Переём. Кто знает, где он раздобыл такие познания, и пока он никого этому не обучал.

Кошей - не герой и не злодей, он слишком долго ходит по земле, чтобы подчиняться общепринятым нормам морали.

Сложно говорить о Кошее, не принимая во внимание всё разнообразие виденного и сделанного им. Прожить тысячу лет - невероятный опыт. Это может пошатнуть сознание. Он лично видел всех гаев в уссурской истории. Видел каждую войну. Присутствовал на всех собраниях Княжеской Думы. Он видел как леса поднимались из ростков, а озера высыхали, обращаясь пустынями.

И пока что он не собирается умирать.

Коварный царь схоластов использовал кровь самой Матушки чтобы получить доступ к тайнам бессмертия. Он с готовностью делал отвратительные вещи, лишь бы сохранить в безопасности свою любимую землю - Молину. Он пожирал младенцев, купался в крови девственниц, совершал множество иных нелепостей, лишь бы продлить свою жизнь. Такова личная трагедия Кошей - он лишился души ради спасения своей страны.

Когда давным давно Матушка отозвала его в соседнюю палату во время первого собрания Княжеской Думы, она открыла Кошеем ужасный секрет. Она показала ему, что на самом деле скрывается на дне озера Бдения и сказала, что если он и остальные не согласятся с ее планом, она прекратит защищать Молину. А потом она отвела его на руины последнего города Раждость и дала ему увидеть всё своими глазами.

Кошей - точка равновесия, он один видит все махинации Матушки и по-настоящему понимает, что она пытается предотвратить. И благодаря ей он бессмертен. На дне озера Бдения лежит последний и наиболее сохранившийся город сирнетов, построенный на руинах последнего города Раждость. Он сохранился лучше остальных, поскольку так и не был заселен. Водяные озера Бдения на самом деле сирнеты, приспособившиеся жить в непростых условиях озера. Сами они никогда не выходят на поверхность, но плавающие острова в озере на самом деле являются их механическими кораблями, которые поднимаются из глубин для лова эпишуры (на которой в многом строится их

рацион). Они уже несколько эпох ведут тайную и безрезультатную войну против Матушки и Бабушка Зима до сих пор не позволяет им выбраться за пределы озера.

Во время разговора с Кошеем на встрече Князей, Матушка сообщила ему, что если он не вернется в уссурский союз, она просто снизит давление на водяных, которые тут же обрушат свои машины разрушения на нахальных людей, занявших их владения.

Кошей согласился вернуться в союз при одном условии: Матушка продолжит сдерживать водяных пока он, Кошей, не умрет. Матушка согласилась, полагая что Кошей вряд ли доживет даже до следующего тысячелетия. Но когда пришло время скреплять договор между Кошеем и Матушкой, он настоял, что сделать это нужно кровью - кровью Матушки. И так, отведав глоток сущности Матушки, Кошей получил доступ к вечной жизни. Он может умереть, но всякий раз будет возрождаться, таким образом не давая нечеловеческим обитателям озера Бдения когда-либо навредить его возлюбленной родине.

Поначалу Кошей был вполне доволен своей очевидной находчивостью, но когда он открыл свою уловку Матушке, старая карга лишь расхохоталась. "Бессмертие это не благословение. Это проклятие. Скоро, очень скоро ты узнаешь истину. И тебе уже никогда не скрыться от нее". Тысячу лет спустя Кошей начал понимать.

Он прекрасно знает, что происходит с Петровым (см. стр. 119), но пока не спешит вмешиваться. Ему известно, что людское зло мимолетно, а значит, какой бы ущерб ни нанес Калеников, со временем все можно будет исправить. Если всё и впрямь зайдет слишком далеко, он готов вмешаться, но пока просто смотрит и ждет.

Это он умеет лучше всего.



Владимир Драков Петров Городуцкий: Негодяй



Мощь: 4
 Мастерство: 4
 Разум: 2
 Стойкость: 1
 Характер: 2
 Репутация: -12
 Прошлое: Нет
 Тайна: Нет

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Уссурский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Дворянин, Негодяй
Придворный: Танец 1, Дипломатия 2, Этикет 3, Стиль 1, Оратор 2, Политика 4, Интрига 4, Искренность 2

Охотник: Рыбная ловля 2, Кожевник 4, Скрытность 3, Знание знаков 2

Человек улицы: Знание свалок 3, Общение 1, Уличная навигация 2

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3, Атака (Импровизированное оружие) 3, Удар в глаз 2, Пинок 2, Удар в горло 2

Фехтование: Атака (Фехтование) 4, Парирование (Фехтование) 3

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 2, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 1

Нож: Атака (Нож) 3, Парирование (Нож) 3

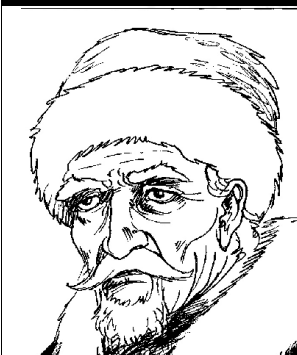
Владимир вовсе не такой кровожадный безумец, каким его считают. Говоря по правде, он просто запуганный параноик, чей страх перед убийцами подпитывает Калеников, глава опричников - настоящий нынешний правитель Молины. Владимир получает все вести и информацию через опричников и понятия не имеет, как плохи дела в его владениях. Опричина и Калеников также не допускают к Владимиру никого извне - сейчас, чтобы увидеть Петрова, к нему придется пробиваться с боем.

Владимир остается в своем тереме и боится покинуть его. У него нет посетителей, друзей и любовниц. Он сидит у окна и бормочет под нос, заполняя пергамент за пергаментом письмами к своей умершей жене. Он сломлен, сбит с толку и отрезан от реальности. Калеников кормит его в разные часы дня, убеждая что сейчас время обеда, пусть даже солнце и только встало. Глубокой ночью он будит Владимира звуками гонга, не давая толком высипаться, и время от времени посылает в покои Князя фальшивых убийц, чтобы поддерживать паранойю.

Как и любой другой человек в подобных условиях Князь уже перестает помнить себя.

Если кто-нибудь не поможет ему, скоро Владимир сгинет окончательно.

Паригорий Калеников: злодей



Мощь: 1
 Мастерство: 3
 Разум: 4
 Стойкость: 4
 Характер: 2
 Репутация: -56
 Прошлое: Нет
 Тайна: Безжалостный

Преимущества: Уссурский (Ч/П)

Доктор: Диагноз 4, Осмотр 5, Первая помощь 3, Шарлатанство 1, Хирургия 5

Шпион: Взятка 4, Умение прятать 4, Криптография 3, Подделка документов 4, Допрос 5, Яды 4, Слежка 5, Скрытность 5, Искренность 5

Фехтование: Атака (Фехтование) 5, Парирование (Фехтование) 5

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 4, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 4

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 5, Парирование (Тяжелое оружие) 5

Нож: Атака (Нож) 5, Парирование (Нож) 4

Верховая езда: Вскливание в седло 5, Верховая езда 5

Калеников считается Старым согласно правилам, приведенным в книге Мастера.

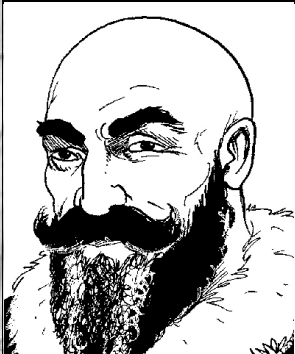
Калеников - неисправимый злодей, наконец-то достигший цели, которая, и он это прекрасно знает, в жизни не досталась бы ему законными путями: абсолютной власти над Молиной. Всё им совершенное, все неопишуемые мерзости были направлены на это. Безумие Драко было слишком яростным, чтобы пытаться обуздать его, но Владимир сейчас танцует для Каленикова будто кукла на ниточках. Он всесторонне подкармливает паранойю Князя - ведь он единственный, кому тот верит. По совету Каленикова Владимир даже приказал казнить собственную жену. (Вместо этого Паригорий перевел

несчастную в отдельное крыло замка, где в тайне содержит её живой ради собственного удовольствия. Он регулярно горюет о ее “смерти” вместе с Петровым).

Также Калеников сохраняет полную власть над Опричниной. Они подчиняются ему без вопросов, частично из уважения к его интеллекту, частично из-за понимания, что никто не выстоит против него один на один. Он умелый палач, виртуоз ножа и знает о причинении боли куда больше любого человека во всей Молине. Перейти ему дорогу - верный способ сгинуть в ночи.

Каленикова не волнует ничего, кроме получения личной выгоды и удовольствия. Возвышение Тимурбека, недовольство мужиков и ширящийся упадок Молины совсем не занимают его. Он опасался Кощея, но старый колдун и пальцем не шевельнул, чтобы помешать ему. Теперь Калеников намерен провести остаток жизни в декадентских излишествах, а потом спокойно умереть. Этого ему вполне хватит.

Пётр Андропович Зиевский: герой



Мощь: 4
Мастерство: 2
Разум: 3
Стойкость: 5
Характер: 2
Репутация: 32
Прошлое: Обязанность
Тайна: Верный

Преимущества: Айзенский, Уссурский (ЧП), Способность пить, Военное звание, Железная воля, Членство: Стелеты

Человек искусства: Резьба по дереву 3

Охотник: Рыбная ловля 2, Скрытность 4, Выживание 3, Чтение следов 4

Торговец: Торговля 2, Ткацкое дело 2

Атлетика: Лазанье 3, Работа ног 2, Прыжки 2, Спринт 3, Плавание 2, Метание 3

Богатырь (мастер): Агрессивная атака (Тяжелое оружие) 5, Удар эфесом (Тяжелое оружие) 5, Метание (Тяжелое оружие: топор) 5, Поиск слабости (Богатырь) 5

Командир: Воодушевление 3, Командование 5, Стратегия 4, Тактика 3

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 2

Ручной топор: Атака (Ручной топор) 3, Парирование (Ручной топор) 3, Метание (Ручной топор) 4

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 5, Парирование (Тяжелое оружие) 5

Борьба: Сдавливание 3, Ломание костей 4, Освобождение 3, Захват 3

Петр искренне любит свою страну и старается верить, что его гай - хороший человек. Такой уверенности подчас непросто придерживаться, учитывая противоречивые приказы и ложную гордость Ильи, но Петр упрямый человек. Хотя гай дал четкий запрет выводить стелетов из Павлова, у него имеются способы обойти это. По его мнению гай либо глуп, либо безумен, если полагается на помощь Айзена и, хотя верность Петра ничем не пошатнуть, он будет делать всё, чтобы спасти свою страну от монтенцев.

Сейчас он помогает армиям, что собираются к югу от Павлова - отвернуться от них он просто не может. В конце концов, их возглавляет собственный сын Петра - Стенька Друцкий, истинное отчество которого - Петров. Чтобы скрыть свое происхождение и уберечь отца от гаева гнева, он называется Пястовичем с тех пор, как начал собирать войска.

Петр разрывается между любовью к сыну и верностью гаю. Он оказывает какую может помощь, в основном передавая информацию через тайных посланников Катерины. Ей он верен запредельно и до сих пор старается отвечать всем ожиданиям, которые принято возлагать на капитана стелетов. Так или иначе, для Монтегю он прибережет последний трюк в рукаве - если монтенцы всё же войдут в Павлов, в тот же миг они окажутся в огне.

Петр вынудил как можно большее количество горожан оставить свои дома и эвакуироваться в Тремулт. После этого он велел наполнить оставленные здания порохом, древесиной, спиртом и тряпками. Гай и стелеты располагают путем отступления из Павлова через тайный ход, что начинается под гаевым теремом к кораблю, который ждет припрятанным у тайной пристани на реке Екатеринаве. Когда Монтегю займет город, пламя взрыва столицы будет столь ярким, что его увидят даже с моря.

Нона Басулде: герой



Мощь: 1
Мастерство: 3
Разум: 5
Стойкость: 5
Характер: 2
Репутация: 80
Прошлое: Соперничество (гай)
Тайна: Вдохновляющий

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Фидели (Ч/П), Надити, Уссурский (Ч/П), Водачче (Ч/П), Железная воля, Лингвист

Доктор: Диагноз 2, Первая помощь 1, Хирургия 1
Предсказатель судьбы: Кости 3, Определение личности 5, Торговля 4, Оккультизм 3, Знамения 3, Оратор 5, Гадание по руке 4

Исполнитель: Актерское мастерство 1, Танец 3, Жонглирование 1, Пение 2, Рассказчик 3

Человек улицы: Знание свалок 2, Знание магазинов 2, Общение 4, Уличная навигация 1

Слуга: Бухгалтерия 2, Этикет 3, Стиль 1, Слухи 4, Повседневная служба 3, Незаметность 1

Нона оставила службу семье Калигари после того, как “случайно” расплескала суп принца. Винченцо никогда не прощал слугам небрежности - пусть даже это был уже второй случай, когда она спасла его от отравления. Конечно, она так и не дала принцу понять, что ей было известно о попытке отравить его - с чего ей было добровольно входить в круг подозреваемых?

Нона считает, что знает, кто такие надиты и что они собой представляют. Она считает также, что это знание опасно, и не делится им ни с кем - даже с самими надитами. Кое-кто из них может случайно узнать о своем происхождении, но по крайней мере она не станет в этом им помогать.

Нона знает, что Чави намерена вскоре покинуть вицу и отправиться на поиски дочери. Она осторожно старается убедить Чави, что дочь проще будет найти оставшись с Басулде, и судя по всему местонахождение её совпадает с местом происхождения большинства надитов. Однако Чави поддерживают многие молодые члены клана и Нона может позволить небольшой группе отправиться на поиски, чтобы не потерять вдобавок к лучшему целителю еще больше сильных собратьев.

Сама Нона живет в страхе, что Матушка вернется и даст ей ещё одно задание. Три года назад Старица доверила Ноне мальчика-младенца, велев вырастить и присмотреть за ним. В ту же ночь дочь Ноны, Рената, родила второго сына. Нона была повитухой и горю её не было предела - мальчик родился мертвым. Не дожидаясь, пока дочь также узнает о несчастье, она подменила внука полученным от Матушки младенцем и ничего не подозревающие родители назвали его Ру. Нона похоронила тело внука на неизвестном кладбище и не рассказывала об этом случае никому, кроме Матушки, когда та явилась через год.

Ей известно, что гай возмущен ею, но куда больше гнева Ильи она опасается Матушки Зимы. При всей своей власти, гай всего лишь смертный, а Матушка - нечто куда большее. Не понимай Нона этой разницы, она не была бы той, кто она есть сегодня.

Пиоргий Курара: герой



Мощь: 4
Мастерство: 2
Разум: 3
Стойкость: 4
Характер: 3
Репутация: 75
Прошлое: Нет
Тайна: Пример

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Фидели (Ч/П), Уссурский (Ч/П), Связи, Обостренные чувства

Атлетика: Мягкое падение 1, Лазанье 2, Работа ног 3, Спринт 2, Плавание 1, Метание 2

Человек искусства: Музыкант (Балалайка) 3

Стрельба из лука: Атака (Лук) 3, Стрельник 2

Охотник: Дрессировка животных 2, Кожевник 2,

Чтение следов: Знание знаков 3, Ловушки 3

Торговец: Оценка 3, Кузнец 5, Торговля 4

Исполнитель: Актерское мастерство 1, Определение личности 3, Танец 1, Жонглирование 2, Оратор 4, Пение 2, Рассказчик 2

Верховая езда: Верховая езда 3, Трюковая езда 2

Борьба: Ломание костей 2, Освобождение 2, Захват 3

Пиоргий - редчайший случай для тибеста: человек без секретов. Он именно тот, кем кажется: отважный, находчивый, чуткий предводитель и семьянин. Что тут сказать - своих секретов у него нет. Конечно, он хранит тайны, которые доверяют ему другие, в том числе и Нона. Если кто-то захочет назвать лучшего среди фиделей, ему стоит указать на Пиоргия.

Жаргал Тимурбек: злодей



Мощь: 3
Мастерство: 5
Разум: 3
Стойкость: 5
Характер: 4
Репутация: -46
Прошлое: Жертва охоты
Тайна: Страстный

Преимущества: Обостренные чувства, Негодяй
Преступник: Засада 4, Азартные игры 3, Шарлатанство 1, Знание свалок 4, Слежка 5, Скрытность 5
Охотник: Рыбная ловля 3, Выживание 5, Чтение следов 5, Ловушки 4
Стрельба из лука: Атака (Лук) 5, Стрельба навскидку 4, Трюковая стрельба 4
Атлетика: Мягкое падение 3, Лазанье 3, Работа ног 4, Бег на длинную дистанцию 5, Спринт 4, Плавание 3, Метание 4
Командир: Дипломатия 3, Воодушевление 5, Командование 4, Снабжение 4, Стратегия 5, Тактика 5
Верховая езда: Дрессировка животных 3, Вскливание в седло 5, Верховая езда 5
Буслаевич (мастер): Натиск (Лук) 5, Верховая стрельба 5, Трюковая езда 5, Поиск слабости (Буслаевич) 5

У Тимурбека нет настоящих тайн, он действительно свято уверен, что поступает правильно. Он горячо любит свой народ, и видит в создании своего государства только хорошее, даже если это и повлечет смерти живущих на этих землях уссурцев (он уверен, что преступление должно влечь за собой наказание и полагает, что уссурцы заслуживают расплатиться кровью за годы притеснений его людей).

Что касается политических вопросов, тут он еще не определился. Он не знает, что делать с гаем, и если Илья продемонстрирует, что Уссура может быть сильной и учтивой, Жаргал вполне способен решить сохранять лояльность. Если же нет, он попытается жить своим умом, объявив полную независимость и защищая обретенную державу изо всех сил.

Новые чудовища

Многие страны Тейи могут похвастаться странными чудовищами, что пугают иноземцев и путешественников. Хотя Уссура в этом и не отличается от соседей, уникально здесь то, что местные чудовища страшат лишь тех, кто не знаком с их природой. Твари лесные, духи природы и обитатели легенд должны подчиняться древним правилам приличий и поведения. Странники, которым ведомо, что лешие не могут говорить всей правды, а говорящие звери обязаны сохранять благородство, находят Уссуру куда более безопасным местом по сравнению с дебрями и глушью в других странах. Однако горе тому, кто не слушал древних преданий и не вынес из них урока... Такие странники никогда не возвращаются из уссурских лесов.

Лешие

Бруты

Рейтинг угрозы: 2

Предпочитаемое оружие: Кнут (среднее)

TN для попадания: TN 25

Умения: Атака (Кнут) 5, Слежка 5, Скрытность 5, Чтение следов 5

Лешие - самые распространенные духи в Уссуре, обычно они селятся в заброшенных домах, в небольших рощах или пещерах предгорий. От природы своей чистоплотные, они моются каждое утро, едва солнечные лучи касаются горизонта. Если помешать лешему мыться - не важно, намеренно или случайно - он придет в ярость.

Лешие любят жестоко пошутить над людьми, поскольку считают, что человек несовершенен

и стараются всячески это доказать. Порой они показываются в облике зеленокожих мужчин и женщин разного возраста, а иногда принимают облик говорящих птиц и зверей. В многих сказаниях лешие носят при себе зачарованные кнуты, сплетенные из прутьев старейшей во всем мире рябины, и стегают странников, которые не желают разгадывать их загадки.

Если победить их в игре в загадки или иначе перехитрить, лешие иногда дают победителю волшебное яблоко. У таких яблок разные свойства, от дарования молодости, красоты, здоровья или богатства до проклятия неудачи, превращения человека в осла, или вынуждения съевшего говорить только правду. Только другой леший может снять этот эффект и обычно это требует новой игры в загадки или выполнения какого-нибудь задания.

Лешие редко дерутся иначе как ради защиты своих жизней, но это не значит, что они плохие бойцы. Своими колючими кнутами они могут наносить серьезный урон, а уссурские леса известны им лучше, чем кому-либо и чему-либо. Их оружие бьет больнее, чем кнуты смертных, и дается в руки только самим лешим.

Говорящие звери

Бруты, приспешники, герои или злодеи

TN: Как и у обычных зверей

Мощь: Как и у обычных зверей

Мастерство: Как и у обычных зверей

Разум: Как и у обычных зверей +2 (максимум 6 без модификаторов)

Стойкость: Как и у обычных зверей +1 (максимум 5 без модификаторов)

Характер: Как и у обычных зверей +1 (максимум 5 без модификаторов)

Бросок атаки: Как и у обычных зверей

Урон: Как и у обычных зверей

Умения: Как и у обычных зверей, уссурская речь

Говорящие звери Уссуры - редкость. Существование Матушки обеспечивает им возможность говорить и мыслить как люди, во многом это сходно с тем, как она дарует способности Переме́е придворным людям-боярам. Такие звери всегда выглядят идеальными представителями своего вида: стремительные волки, хитроумные

лисы и прекрасные птицы, как и подобает благородным созданиям.

Говорящие звери имеют строгую иерархию - как и люди - на вершине которой находится Двор Зверей. Четыре царя (Волк, Медведь, Кот и Росомаха) правят Двором, иногда к ним присоединяется пятая - Жар-Птица (хотя она и снисходит до того, чтобы "править" тварями воздуха, это ее право). Звериные Цари служат предводителями своего народа и всегда восседают на разборе тяжб меж тварями лесными.

Члены Звериного Двора способны разговаривать и понимают основы людской политики и образа мыслей. Их можно встретить по всей Усуре, хоть они и стараются держаться в малоллюдных областях. Каждый контролирует определенный регион, точно как их человеческие собратья. Все они обладают своего рода титулами (обычно, копируя человеческие титулы, такие как воевода, великий князь или богатырь) и считают себя благородными боярами матушкиной земли. Они ожидают к себе подобающего обращения. Тем не менее при всем при этом они остаются животными, склонными есть сырое мясо, кормиться охотой или валяться на солнце в жаркий полдень.

Снеговицы

Бруты

Рейтинг угрозы: 3

Предпочитаемое оружие: Среднее (Зубы)

TN для попадания: TN 20

Умения: Атака (Зубы) 3, Танец 5, Соблазнение 7

Снеговицы это уникальные, короткоживущие порождения уссурский зимы, а некоторые из них, те что обитают на далеком севере Молины, по слухам бессмертны, как нетаящий снег. Рождаясь в дни первых снегопадов, эти изумительные создания тают, едва сходят последние снега. Зимами они танцуют меж деревьев, вызывая снегопады (их поразительные собрания могут даже начать снежные бураны, если сойдутся достаточно много снеговиц). Согласно преданиям, мужчины легко соблазняются видом снеговиц, равно как и женщины - их мужской ипостасью, снеговиками, поскольку и те и другие прекрасны как никто другой на всем белом свете.

Несмотря на внешность они обладают коварной и злой сущностью и намеренно соблазняют людей, чтобы задержать в на морозе в танце, который будет длиться до самого утра под ледяной луной. Уссурцы называют замерзших до смерти “снегуркиными плясунами”.

Снеговики и снеговицы не настоящие люди, как и не имеют отношения к силам Матушки. Некоторые схоласты считают их родней сидов, но ни одного подтверждения связи с авалонскими фейри пока не найдено. Они питаются застывшей плотью своих жертв и лишь подражают человеческому поведению ради завлечения новых несчастных. Верный способ опознать их - рассмотреть во рту ряды острых зубов, похожих на акульки, которые они стараются прятать.

Любая атака с помощью огня мгновенно уничтожает их. Они никогда не подойдут к костру, но могут поживиться плотью лошадей, оставленных на время привала вдали от огня.

Легенды говорят о дворце из льда и костей далеко на севере, там где солнце встает лишь на шесть месяцев в году. Там обитает древняя снеговница, известная как Снежная Королева. Как говорят, она похищает маленьких детей для развлечения, превращая их в снеговиц и снеговиков при своем дворе.

Заложник

Герой

TN: В зависимости от Умений

Мощь: Как при жизни

Мастерство: Как при жизни

Разум: Как при жизни

Стойкость: Как при жизни +1 (максимум 6 без модификаторов)

Характер: Как при жизни (максимум 6 без модификаторов)

Бросок атаки: В зависимости от Умений и оружия

Урон: В зависимости от атаки

Умения: Любые, ранг 1-5, Все языки (Ч/П)

Воины, погибшие защищая Уссуру, а также все павшие на службе стелеты, возрождаются в городе Муром, что в Тридесятом Княжестве. Там они служат Матушке, защищая самые священные места Уссуры.

Эти верные стражи становятся заложниками - элитными воителями, что исполняют волю Матушки и готовятся к дню гнева, когда они будут призваны еще раз сражаться за Уссуру, подобно валькириям из вестенманнавньярских легенд.

К ним присоединяются уссурские солдаты, ставшие слишком стары, чтобы пережить еще одну зиму, а также духи тех, кто прилег отдохнуть в лесу Азов (они, впрочем, получают куда меньше престижа и имеют низший ранг среди остальных заложников). Уссурцы считают заложников Рыцарями Леса, сверхъестественной силой, что оберегает глубочайшие долины и самые священные уголки Уссуры.

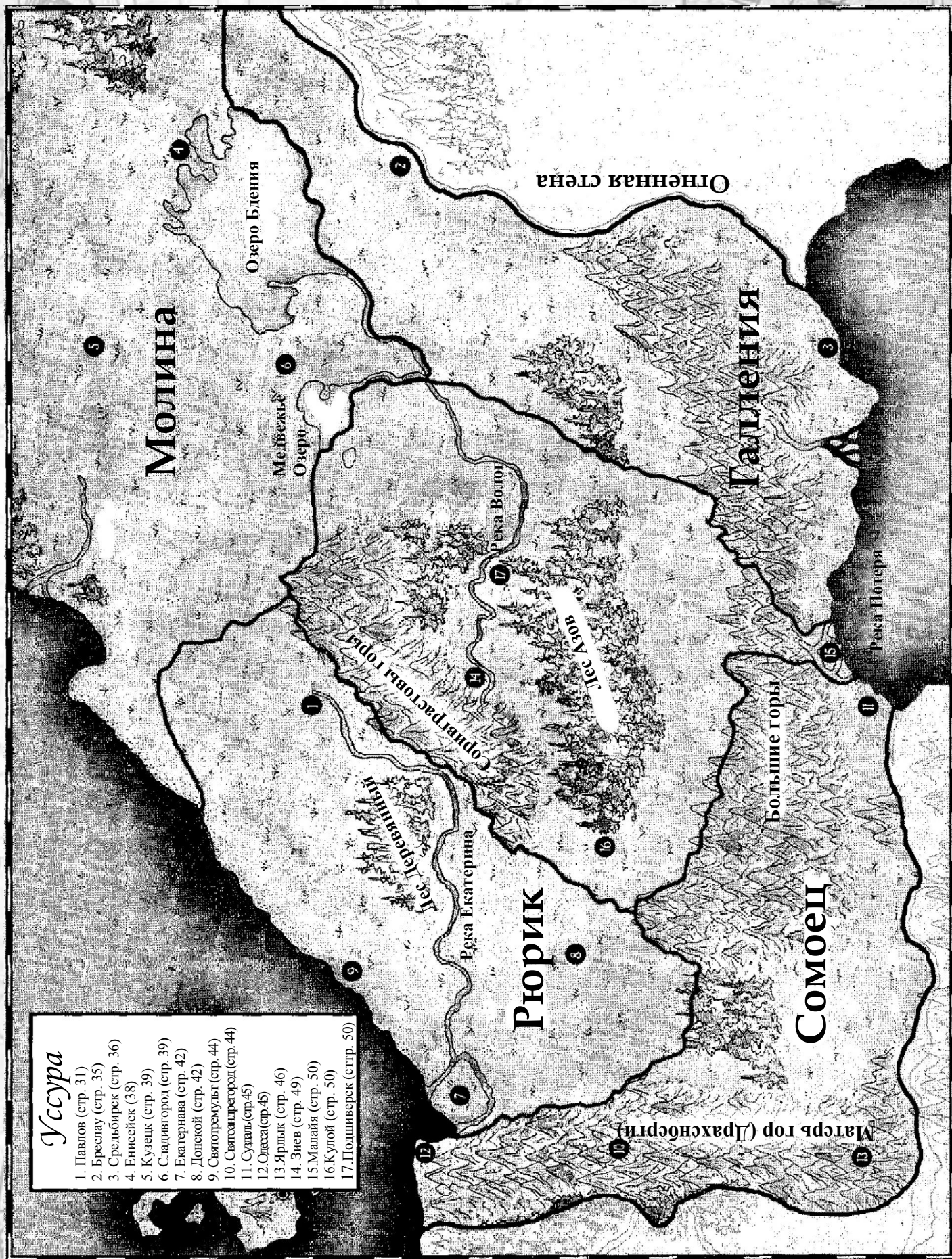
Говорят, что Рыцари Леса носят мерцающие золотые чешуйчатые доспехи, покрытые гравировкой, изображающей лианы и листья. Они будут сражаться до последнего вздоха, чтобы защитить священные места, и могут даже по ошибке принять за врагов группу дружественных героев, если среди них не будет уссурцев. Рыцари способны понимать любой язык и в путешествиях и исканиях их часто сопровождают животные.

Заложники не помнят своей прошлой жизни, поскольку являются идеальной версией себя первоначальных. Если заложник попытается вспомнить былые события (до своей смерти) или обратиться к своим былым обязанностям и долгам, он скорее всего сойдет с ума. Если такое случится, он атакует виновника произошедшего и станет биться до смерти. Доспехи его потускнеют и обратятся в соль, едва безумие захлестнет их владельца, а тело умершего окончательно заложника обратится в пепел.

Создание заложника: Лучший способ создать заложника - создание обычного живого персонажа с последующим убийством и использованием приведенных выше правил. Мы, однако, не рекомендуем использовать героев-заложников в качестве игровых персонажей, хотя погибший при определенных обстоятельствах герой-уссурец может со временем появиться в игре в качестве неигрового персонажа-Рыцаря.

Уссура

1. Павлов (стр. 31)
2. Бреслау (стр. 35)
3. Средьбирск (стр. 36)
4. Енисейск (38)
5. Кузнец (стр. 39)
6. Славгород (стр. 39)
7. Екатеринава (стр. 42)
8. Донской (стр. 42)
9. Святопримулт (стр. 44)
10. Святоградгород (стр. 44)
11. Сузаль (стр. 45)
12. Олеса (стр. 45)
13. Ярлык (стр. 46)
14. Зиев (стр. 49)
15. Малайя (стр. 50)
16. Кулой (стр. 50)
17. Подшиверск (стр. 50)





Уссурский козарин

Характеристики Преимущества

Мощь	3	Привычка к холодному	
Мастерство	2	климату	(1)
Разум	2	Наследство (конь)	(2)
Стойкость	3	Стойкость	(3)
Характер	2	Уссурский диалект: Молина	(0)

Гражданские умения

Охотник

Рыбная ловля 2, Скрытность 2, Выживание 3, Чтение следов 3, Знание знаков 1

Военные Умения

Стрельба из лука

Атака (Лук) 3, Стрельник 1, Конная стрельба 2

Фехтование

Атака (Фехтование) 1, Парирование (Фехтование) 1

Нож

Атака (Нож) 1, Парирование (Нож) 1

Древковое

Атака (Древковое) 3, Парирование (Древковое) 1

Верховая езда

Дрессировка животных 2, Всакивание в седло 3, Верховая езда 3, Трюковая езда 1

Доход: 12 гильдеров изначально (только снаряжение)/4 гильдера в месяц

Уссурский Стелет

Характеристики Преимущества

Мощь	3	Меткий стрелок	(2)
Мастерство	2	Членство: Стелеты	(4)
Разум	2	Дворянин	(10)
Стойкость	3	Гильдия Фехтовальщиков	
Характер	2	(только в Уссуре)	(0)
		Школа фехтования	(25)
		Теодоранский (Ч/П)	(2)
		Уссурский диалект: любой	(0)
		Уссурский (Ч/П)	(1)

Тайна: Любопытный

Гражданские умения

Придворный

Танец 1, Этикет 1, Стиль 1, Оратор 1

Охотник

Засада 1, Скрытность 1, Выживание 2, Чтение следов 2, Знание знаков 1, Ловушки 1

Ученый

История 1, Право 2, Математика 1, Философия 1, Исследования 1

Военные Умения

Стрельба из лука

Атака (Лук) 2, Стрельник 1

Стиль Богатыря

Агрессивная атака (Тяжелое оружие) 1, Удар Эфесом (Тяжелое оружие:) 1, Метание (Тяжелое оружие: Топор) 1, Поиск слабости (Богатырь) 1

Тяжелое оружие

Атака (Тяжелое оружие) 1, Парирование (Тяжелое оружие) 1

Доход: 60 гильдеров изначально/
20 гильдеров в месяц



Уссурская воровка

Характеристики Преимущества

Мощь	2	Связи (2)	(4)
Мастерство	3	Уссурский диалект: Любой	(0)
Разум	2	Уссурский (Ч/П)	(1)
Стойкость	2		
Характер	2		

Гражданские умения

Перейм (полнокровное)

Речь 1, Человек 1, Мышь 1, Ворон 1, Рыжий лис 2

Акробат

Мягкое падение 1, Равновесие 1, Работа ног 2

Шпион

Слежка 1, Скрытность 1

Человек улицы

Общение 1, Уличная навигация 1

Военные Умения

Атлетика

Мягкое падение 1, Лазанье 1, Работа ног 2, Спринт 1, Метание 1

Грязная драка

Атака (Грязная драка) 1

Нож

Атака (Нож) 1, Парирование (Нож) 1

Доход: 21 гильдеров изначально (только снаряжение)/7 гильдеров в месяц



Уссура™



Первозданные леса покрывают эту землю верста за верстой, тянутся через бесплодные равнины и заснеженные горы. Уссура - ярящийся медведь, направляемый беловолосым зверем и охраняемый кровавыми соглашениями. Здешняя церковь в грош не ставит ватичинство, а народ обращается за силой к древней богине, обитающей в глубине этого изменчивого края. Бесчисленные легенды обитают здесь, укрытые льдами и снегами. Множество секретов - древние развалины, не тронутые с начала времен, стены пламени, высящиеся над головой, животные, которые проносятся в ночи, передразнивая человеческий смех. Уссура непокорна, но не беспечна. Здесь не боятся давать образование крестьянам, обходятся без регулярной армии и полагаются на волю Матушки - бессмертной сущности, которая не поддается осознанию но всегда яростно защищает край, который зовет домом.

Ватичиники не в силах контролировать ее.

Монтегю не в силах завоевать ее.

Где ты укроешься, когда пойдет снег?

- В книге "Уссура" вы найдете:
- Полную историю страны, как и пяти древних государств, входящих в ее состав.
- Полное описание здешних земель, народов и культур - от диких всадников востока до отчаянных партизан запада.
- Новые подробности о Матушке, трагическую историю гая Ильи и детальный рассказ об Уссурской Православной церкви.
- Новые правила для уссурских героев: уникальные Умения и способности, стиль боя с топором, расширение правил оборотнической магии - Переёма.
- Правила и описание фиделей - уссурских цыган, которые никого не признают своим господином.

Ussura Sourcebook

ISBN 1 897933 24 8



AEG 7206

\$19.95 U.S.A.

